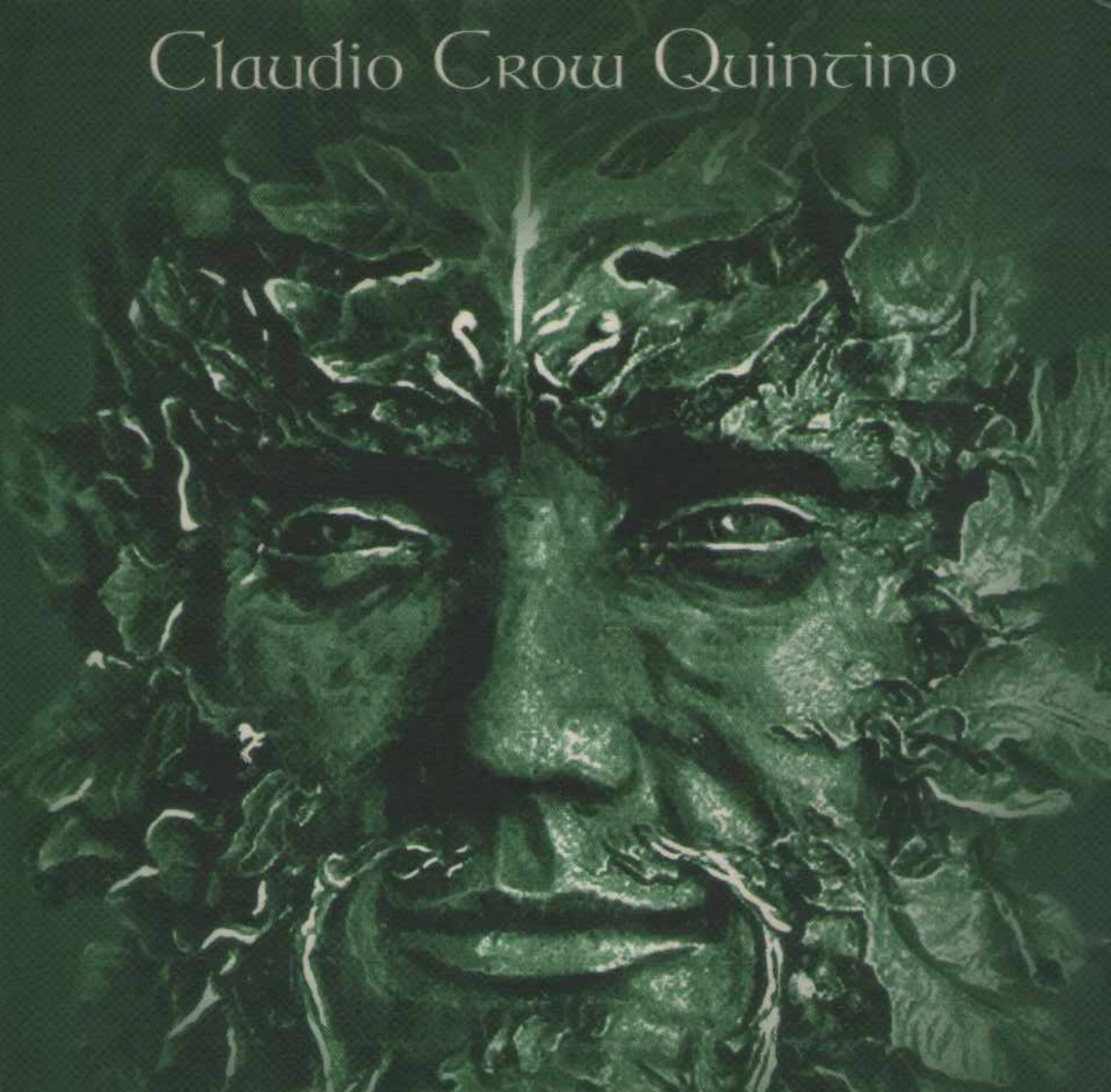
Claudio Crow Quintino



# O Livro da Mitologia Celta

## Vivenciando os Deuses e Deusas Ancestrais

Hi-Brasil

©Claudio Crow Quintino, 2002

**Hi-Brasil Editora**

**Conselho Editorial:**
*Jacques Begimsky*
*Adriana Bizutti*
*Patricia Fox Machado*
*Claudio Crow Quintino*

**Design Capa:**
*Ana Solt*

**Ilustrações:**
*Juliano Oliveira*

**Editoração:**
*Arnaldo A. Pires de Almeida*

**Revisão:**
*Ana Choueri*

**Colaboração Revisional:**
*Oswaldo Quintino da Silva*

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Quintino, Claudio Crow
O livro da mitologia celta / Claudio Crow Quintino;
Ilustrações: Juliano Oliveira – São Paulo: Hi-Brasil Editora, 2002.

1. Mitologia celta I. Oliveira, Juliano. II. Título.

02-1852 CDD-299.16

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Mitologia: Religião celta 299.16

ISBN: 85-88928-02-7

*Todos os direitos reservados por:*

**Hi-Brasil Editora Ltda.**
Rua Girassol, 24/34 – conj. 72
Vila Madalena – São Paulo – SP
CEP 05433-000
Tel./Fax: (11) 3815-2000
www.hibrasil.com.br
email: contato@hibrasil.com.br

Não é permitida a reprodução total ou parcial da obra, por quaisquer meios, sem a prévia autorização por escrito da editora.

# Hi-Brasil

## Uma Editora com um Ideal

A Hi-Brasil Editora surgiu dos ideais de seus fundadores. Desejosos de suprir uma carência fustigante no mercado editorial nacional, voltaram sua atenção para a apresentação das muitas manifestações de culturas ancestrais pré-cristãs, tão importantes para o resgate e a manutenção de nossa identidade – seja como povos ou indivíduos.

Ainda que tardiamente, esta série de livros visa apresentar ao grande público conhecimentos antes restritos a círculos mais limitados de pesquisadores e acadêmicos, sempre com uma abordagem séria e responsável, mas ao mesmo tempo passional e significativa. Os valores ancestrais ainda são válidos, e sobrevivem nos recantos mais profundos de nossas almas, apenas aguardando o momento certo de aflorar e restabelecer o equilíbrio em todos e em cada um de nós.

O ideal dos fundadores da Hi-Brasil se reflete em todo o trabalho desta editora: da pesquisa dos títulos à tradução ou redação; do trabalho gráfico à revisão, tudo obedece a critérios bem definidos, para que o leitor amigo sempre tenha em mãos uma obra diferenciada, respeitosa e coerente.

A Hi-Brasil tem um ideal. Por isso, desejamos fazer dela a editora ideal.

# Agradecimentos

Por uma questão de justiça e reconhecimento, meus mais sinceros agradecimentos a meus pais e a todos os meus Ancestrais, por minha simples existência; a Patricia Fox, que é a razão desta existência, por tudo o que ela é e me faz ser; a minhas "meninas" e "meninos" de quatro perninhas; a Helô e G.; Paula, Gerhard, Rod e todos os amigos da Hera Mágica; a Adriana Bizutti e Jacques Beginsky, por embarcarem comigo na nau que nos trouxe a Hi-Brasil; a John Matthews – mestre, incentivador e, principalmente, amigo; aos companheiros do Clã da Águia de Luz; a Emma "Bobcat" Restall Orr, um Espírito Inspirado; a Patricia Monaghan, que compartilha das mesmas paixões; a Anne Baring, por provar que a sensibilidade, quando aliada à razão, é capaz das mais profundas transformações (sua missão é a minha missão!); à Família Cox, em Dublin; Lorraine Brady e Família; a todos os que trazem na alma a marca indelével do Espírito Celta; e, por último, mas não por ordem de importância, a todos os Deuses, Deusas e Espíritos da Terra Viva – que sua Sabedoria brilhe para sempre através de nossos gestos e palavras.

*Este livro é dedicado a Maria Vaz Quintino, o Caldeirão que me trouxe a este mundo e que hoje é meu canal mais próximo com o Outro Mundo; enquanto eu viver, viverás em minha memória.*

Claudio Crow Quintino

# Sumário

*Prefácio, por John Matthews*

## Parte I
## O Mundo dos Celtas

1. Prólogo ..... 3
2. O apelo celta ..... 7
3. Quem são os celtas? ..... 17
4. Mitologia celta da Irlanda – *O Livro das Invasões* e outras fontes primárias ..... 37

## Parte II
## Vivenciando os Deuses e as Deusas

*Nota introdutória* ..... 59

5. Brighid ..... 63
   *Versos que calam à alma: a poesia e os celtas* ..... 75
6. Oghma ..... 79
   *Raízes no passado, sementes para o futuro: o Ogham, as árvores e os celtas* ..... 87
7. Macha ..... 91
   *Soberania: uma forma feminina* ..... 98

8. Lugh ..... 101
*Triplicidade e o número três: a base do conhecimento celta* ..... 111
9. Morríghan ..... 115
*A Morte: eterna companheira* ..... 132
10. Dagda ..... 135
*A magia celta e os quatro elementos* ..... 145
11. Maeve ..... 149
*Contos de igualdade: o feminino na cultura celta* ..... 158
12. Finn MacCuill ..... 161
*Xamanismo, profecia e o Outro Mundo: as bases do espírito celta* ..... 172
13. Flidias ..... 175
*As deusas celtas e a Natureza* ..... 181
14. Manannan Mac Lir ..... 185
*Os celtas e o Outro Mundo* ..... 192
15. Cerridwen ..... 197
*O caldeirão: fonte inesgotável de vida e sabedoria* ..... 203
16. Merlin/Taliesin ..... 207
O Green Man: *a natureza indomável* ..... 217
17. Arthur e o Graal ..... 223
*O Casamento Sagrado* ..... 236
18. Epílogo ..... 239
*Bibliografia* ..... 243
*Índice remissivo e guia de pronúncia* ..... 245



# Prefácio

O legado dos celtas – essa raça misteriosa de povos que migraram da Europa Central e se estabeleceram na Grã-Bretanha, na Irlanda, na França e na Ibéria (Portugal e Espanha) – é um legado grandioso e duradouro. O poder das lendas e das tradições celtas de nos envolver na sua trama dourada é perfeitamente comprovável pelo aumento de interesse em todas as áreas relacionadas a eles, aumento esse verificado no mundo todo, principalmente nos últimos cinco anos. Longe de seu apogeu – e portanto com muito ainda por se desenvolver –, essa fascinação parece destinada a ingressar no novo milênio sob uma nova e mais profunda conotação, oriunda das entranhas dessas gloriosas tradições. A música e as canções dos celtas, suas histórias e poesias, mitos e lendas continuam a seduzir o mundo, tecendo seus padrões de pensamento, imagem e sonho em constante mutação.

Mas a verdadeira herança dos celtas vem não tanto de sua história, nem mesmo de sua cultura – por mais fascinantes que sejam. Na verdade, vem da sua habilidade em criar padrões de imagem e pensamento de tal forma que estes se revelam intensamente belos e altamente válidos em nossos dias.

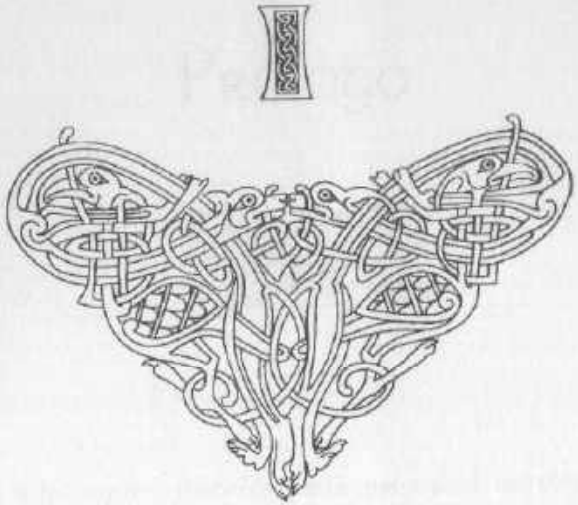
As crenças dos celtas, suas tradições e rituais, suas canções e poemas afetaram o próprio modo como agimos e sentimos, e como reagimos ao mundo que nos rodeia. Este livro se dispõe a explorar e avaliar o legado dos celtas, através de sua relação com a Terra, seus dons de visão e da narrativa e, acima de tudo, através de seu profundo e perene sentimento de espiritualidade. Cada um desses componentes, de modo particular, nos

traz algo valioso e transcendente, algo com o qual continuamos a trabalhar ainda hoje.

Apesar de *O Livro da Mitologia Celta* tratar dos mitos e tradições de um povo antigo, ele ao mesmo tempo apresenta ao leitor o valor e o ganho a ser obtido quando exploramos essa realidade em nossas vidas modernas. É, portanto, um livro totalmente contemporâneo, ao invés de um olhar nostálgico para um passado e um local distantes. O autor, Claudio Crow Quintino, está plenamente capacitado para a tarefa a que se dispôs: mergulhar na história e nas crenças dos povos celtas e mostrar o quanto elas continuam a influenciar a nós mesmos e ao modo como vivemos atualmente. Acolho com alegria este livro estimulante e acessível, e espero que seja apenas um de muitos ainda por brotarem da pena encantada desse autor.

John Matthews
Oxford, 2001





# O Mundo dos Celtas

# Prólogo

"Primeiro sentir os símbolos, sentir que os símbolos têm vida e alma, que os símbolos são gente. Mais tarde virá a interpretação, mas, sem esse sentir, a interpretação não vem."

Fernando Pessoa

Com essa citação do grande poeta e ocultista português Fernando Pessoa, abro este livro, que é uma coletânea de alguns dos mais significativos mitos e lendas celtas. As palavras de Fernando Pessoa envolvem inspirador lembrete. Assumem, mesmo, a dimensão de um vigoroso alerta, para que não incorramos no erro comum daqueles que julgam a mitologia de outros povos como mero apanhado de lendas, ou como uma singela série de ensinamentos morais e éticos referentes a uma determinada cultura. A mitologia é isso, sem dúvida; mas também é muito mais. Como afirma Joseph Campbell, seguramente o maior mitólogo da atualidade, "chamamos de mitologia ao conjunto de crenças de outros povos". Vale dizer: minha crença é religião, a dos outros é apenas mito...

Na verdade, os mitos de um povo retratam com fidelidade como esse povo encara e se relaciona com o mundo à sua volta, como convive com as forças da natureza que ele não enxerga, nem compreende, mas sabe que existem. Assim, os mitos da maioria das antigas civilizações nos falam da presença de divindade em rios, mares, montanhas e bosques – como Dyctynna, a Deusa Mãe cretense, mãe de todos os animais, ou o Rex Nemorensis, guardião dos Bosques Sagrados de Diana, às margens do Lago Nemi. Ou, ainda, Ériu, que representa a própria soberania das terras da Irlanda – Irlanda, aliás, fundamental, como veremos, para a preservação das tradições celtas.

O estudo mitológico dá a cada uma dessas deidades da Terra e da Natureza o nome de *genius loci*, ou espírito do local. Segundo John e Caitlín Matthews, a figura do *genius loci* é um dos três alicerces das mitologias ancestrais, sendo a Ancestralidade e a figura do Xamã os outros dois. Este último é o mediador entre o Mundo Físico, no qual vivemos, e o Outro Mundo, que é a morada de deuses, ancestrais, elementais e seres sutis.

Esclarecendo: praticamente todas as religiões antigas possuem esses três elementos, sobre os quais repousa sua visão da deidade:

- A figura do *genius loci* – os espíritos da Natureza, elementais, deuses e deusas dos rios, bosques etc.
- Os Ancestrais – não apenas os antepassados sangüíneos familiares, mas, também e principalmente, os ancestrais arquetípicos, os seres iniciais, que originaram os povos (cada povo tem os seus).
- O Mediador – o Xamã, aquele que estabelece o elo de ligação entre um povo e seus deuses.

Assim, independente do momento histórico, podemos reconhecer este padrão tanto nas culturas mais antigas como nas ditas "primitivas": entre as primeiras podemos incluir celtas e gregos, enquanto que na última se enquadram os aborígines australianos, por exemplo.





Esta análise preliminar facilita o estudo de qualquer mitologia, pois os deuses e deusas, heróis e heroínas protagonistas das lendas costumam reunir, se não todas, pelo menos uma das características acima descritas.

Falando especificamente da Mitologia Celta, veremos que existem muitas deidades que correspondem ao *genius loci*, como a já mencionada Ériu; outras tantas, que são figuras ancestrais, geradoras de povos, como Mile, patrono do povo celta, que se estabelece na Irlanda – os Milesianos – e a controversa Danu, a deidade que origina os famosos Tuatha de Danann. E, em muitos casos, temos fortemente registrada a figura do Xamã, o Mediador, como nos mostra a lenda de Mog Róth, entre outros.

Certamente, a proposta básica deste livro é oferecer aos interessados uma leitura a um só tempo profunda e respeitosa da cultura celta, bem como uma visão íntima e significativa dos mitos e lendas celtas da Irlanda. Quando me dispus a escrever *O Livro da Mitologia Celta*, minha principal motivação foi o fato de que a cultura celta, tão importante na história da civilização ocidental, não vem recebendo a atenção que merece. As poucas obras existentes sobre os celtas são, em sua maioria, frias análises históricas, que ignoram a vigorosa contribuição espiritual dessa civilização. No outro extremo do espectro, a espiritualidade celta é abordada por autores que escrevem sobre wicca e neo-paganismo, cujos livros costumam incluir diversos elementos da religiosidade celta – infelizmente, na esmagadora maioria dos casos, de forma superficial e, por vezes, irresponsável. Afinal, reproduzindo as palavras de Steve Blamires:

> "Por favor, não incorra no erro de considerar as deidades como nada mais do que certos aspectos de sua própria psique, ou algum tipo de formas de energia inconsistentes e abstratas. Elas são muito mais do que isso, assim como você é muito mais do que uma mera massa móvel de carne, fluidos e ossos."

Simplificando, os deuses celtas aqui representados não devem ser encarados apenas como arquétipos exteriorizados numa sessão psicológica,

nem como seres de luz, etéreos, voláteis. Os deuses antigos – e especialmente os deuses celtas – são tangíveis, vivem e interagem conosco, queiramos ou não. Os deuses ancestrais estão em toda parte e clamam para que nós não os abandonemos, pois, em muitos casos, eles podem oferecer soluções alternativas para o marasmo espiritual em que está mergulhada a civilização ocidental. Só dessa forma realmente alcançaremos a clara compreensão do que nos disse Fernando Pessoa, no início deste prólogo – é preciso sentir os deuses à nossa volta, reconhecer sua existência, seu poder e, por fim, bem compreender sua Natureza. Somente então ser-nos-á possível tratar esses deuses e deusas de amigos e amigas, companheiros e companheiras, irmãos e irmãs, ancestrais, Mãe e Pai.

"O Sonho é um mito individualizado. O Mito é o sonho coletivizado."

Joseph Campbell



# Capítulo 2
# O Apelo Celta

"Atualmente, praticamente todas as nações da Europa – e muitas fora dela – demonstram um grande interesse pela história dos Celtas, pois estes exerceram grande influência direta ou, pelo menos, indireta sobre nosso próprio passado remoto."

Jan Filip, Professor de Arquitetura da Universidade de Praga (Rep. Tcheca) e autor de *Celtic Civilization and its Heritage*

Muitas pessoas hão de questionar: por que um livro relativo aos celtas pode ser interessante? São muitas as respostas, dependendo do enfoque de cada indivíduo. Para alguns, os celtas despertam atenção por sua arte perturbadoramente bela, com seus característicos entrelaçados de uma harmonia inebriante e de uma paradoxal abstração, plena de significados. Para outros, o motivo de tal interesse pode ter surgido através do contato com alguma tradição neo-pagã, em especial a wicca, fortemente influenciada pela religião celta. Para

outros tantos, é a música celta que exerce fascínio, atraindo um número cada vez maior de admiradores. Atente-se para o trabalho artístico da irlandesa Enya, internacionalmente famosa musicista *new age*, em cujo repertório há músicas inspiradas nas tradições celtas. Para outros mais, os celtas representam um desafio, em razão das dúvidas que pairam sobre suas origens no cenário da História. De qualquer modo, seu papel no Mundo Antigo já é suficientemente conhecido, faltando-lhes apenas o reconhecimento do grande público.

É oportuno salientar que muitas das tradições folclóricas européias, não só de áreas óbvias, como Irlanda, Grã-Bretanha e França, mas, também, do norte de Portugal e da Espanha, têm sua vertente na cultura celta. Por toda a Europa, muitas cidades, vilas e acidentes geográficos devem sua toponímia à herança celta, como comprovaremos nos capítulos deste livro.

Por fim, o tema Mitologia. Ainda que desconhecidos pelo grande público, os mitos e as lendas dos celtas se revestem de incontestável importância na formação do pensamento ocidental pré-cristão e medieval. É bem de ver que essa influência sobrevive, ainda que em menor escala, até os dias de hoje. Basta ressaltar que um dos mais importantes mitos ocidentais – o do Rei Arthur e de sua busca pelo Cálice Sagrado – é, em toda sua essência, uma típica lenda celta.

Quem resiste ao apelo de figura tão majestosa como Arthur? Ou à sedução de um prodigioso Merlin? Ou, ainda, à fascinação de uma Morgana? A força da mitologia celta está em sua inegável capacidade de calar fundo no coração das pessoas. As lendas celtas são facilmente assimiladas, porque praticam a linguagem do inconsciente. Um escritor inglês, certamente um dos mais brilhantes de toda a literatura mundial, bem ciente do extraordinário poder das lendas celtas, inspirou-se nos mitos antigos de sua terra para a criação de obras magistrais, destinadas à eternidade. Em uma antiga lenda irlandesa – *Diarmuid e Gráinne* –,





ainda que indiretamente, William Shakespeare colheu inspiração para conceber *Romeu e Julieta*, um dos mais cintilantes frutos da inteligência humana. Em tempos mais recentes e ainda no campo da literatura, encontramos na mitologia celta o nascedouro de romances de autores como Morgan Llywellyn, escritora dedicada ao reconto de antigas lendas e da história das Ilhas Britânicas e da Gália (atual França). O mesmo ocorre com os *best sellers* de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, e de Marion Zimmer Bradley, *As Brumas de Avalon*. Esta última, por sinal, ao apresentar a sua versão sobre as lendas arthurianas, influenciou intensamente os seus leitores, que saíram em busca de mais referências sobre a temática, notadamente sobre a cultura, a filosofia e a religião pré-cristã. *As Brumas de Avalon* acabou por se constituir em claro divisor de águas quanto ao interesse do público pelos temas celtas.

Como já dissemos, os mitos de um povo retratam sua expressão filosófico-espiritual. Este é exatamente o ponto nevrálgico de uma mitologia – o desenvolvimento de um padrão religioso e ético do povo que nela acredita. Eis-nos, então, no ponto em que o interesse pela cultura celta surge na forma de uma alternativa espiritual.

As antigas lendas celtas oferecem conforto àqueles que não conseguem ver méritos no renitente, senão irritante, dualismo das tradições judaico-cristãs, com seu eterno conflito entre o bem e o mal, entre os "mocinhos" e os "bandidos". Os celtas, através de sua mitologia, fazem-nos ver claramente que todos nós abrigamos em nosso interior, em nossa essência, um pouco de luz e um pouco de sombra. "Toda vela acesa projeta uma sombra..." Os deuses celtas, reafirmamos, não se restringem a se manifestar com uma faceta única, ou, melhor esclarecendo, como apenas "o deus da comunicação" ou apenas "a deusa da morte". Assim, Oghma, o deus da comunicação, hábil artesão da palavra e da escrita, é, ao mesmo tempo, um feroz guerreiro. Morríghan, deusa da guerra e da morte, traz a

ruína e a destruição, mas, além disso, é capaz de demonstrar que, a partir da morte, gera-se a nova vida.

Em tempos de tanta intolerância, imposta pela obrigatoriedade de rotular tudo e todos (eis novamente o nefasto efeito dos estereótipos), assumir outra posição nenhum mal nos faria. Ao invés de emitir juízo crítico sobre o que é diferente, antes perceba nele uma nova visão do mundo. Não é necessário que concordemos com uma filosofia diferente, só por ser... diferente! Antes, devemos conhecê-la, saber quais são suas motivações e objetivos, para então – e somente então – opinar sobre sua validade, sua relevância.

No plano religioso, tal intolerância dá origem ao fundamentalismo, que é a exacerbação das diferenças não como sinal de diversidade, mas como a senha para que o diferente seja destruído.

Para muitos leitores, pode parecer estranho que alguém alimente interesse pelos mitos celtas, a ponto de elegê-los como verdadeiro caminho espiritual, uma religião na acepção da palavra. Já citamos algumas tradições pagãs, como a wicca, que buscam inspiração nas tradições ancestrais de povos como os celtas, os romanos, os egípcios e outros. Trata-se de um caminho filosófico-espiritual que vem ganhando um número crescente de simpatizantes e seguidores ao redor do mundo. Tal crescimento decorre de duas evidências: a ascendente insatisfação com as religiões ditas institucionalizadas e a indiscutível validade do resgate das tradições antigas como fonte de valores éticos e morais a serem professados. Não restam dúvidas hoje de que os valores éticos e morais da filosofia celta constituíram, através dos séculos, a base para o que hoje conhecemos como cristianismo. Conceitos tidos equivocadamente como originalmente cristãos, como a Trindade e a prática da confissão, por exemplo, tiveram sua fonte em tradições celtas pré-cristãs. Aliás, o tema cristianismo celta é tão vasto quanto fascinante. Em terras celtas,





principalmente na Irlanda, o cristianismo, que lá vicejou a partir da chegada dos primeiros missionários, tomou um caminho totalmente distinto do cristianismo praticado e pregado no resto da Europa. Muito mais espiritual e muito menos político do que o cristianismo romano, a Igreja celta e seus monges foram responsáveis pela salvação de uma série de conceitos e valores que a Europa continental vinha perdendo durante a Idade das Trevas. Em sua inquebrantável disposição de levar o conhecimento aonde quer que pudessem, os monges irlandeses, com suas cópias de manuscritos, permitiram a restauração e preservação desses importantes documentos, que continham o que de melhor existia no pensamento ocidental. Numa quadra em que a Europa se encontrava mergulhada em peste, miséria e ignorância, muitos irlandeses, por suas ações benfazejas, foram canonizados. Citemos, entre outros, São Malaquias e São Columbano.

Outra característica marcante do cristianismo celta foi a tolerância e a aceitação de outras vertentes espirituais, algo que já se observara quando da conquista da Gália e da Bretanha pelos romanos. Quando o cristianismo foi levado para as Ilhas Britânicas, certamente houve resistência por parte dos habitantes locais, que, apegados a suas próprias crenças, nada viam de interessante nos novos ensinamentos. Há, até, registro de alguns conflitos. Porém, com o passar do tempo, a Nova Religião foi calorosamente abraçada pelos nativos da Irlanda e da Grã-Bretanha (chamados celtas insulares), uma vez que lhes foi permitido adaptar essa nova doutrina a seus ancestrais valores sócio-culturais. A interpretação das leis cristãs, do ponto de vista dos celtas insulares, é singular, pois nela abundam elementos pagãos pré-cristãos. Para efeito ilustrativo, citamos o fato de que, para o cristão da Irlanda e da Escócia, Santa Brígida, herdeira da deusa celta Brighid, era a madrinha de Cristo... Mais tarde, a Igreja Católica Apostólica Romana, com sua proverbial

intolerância, baniu a igreja celta e suas práticas. Perderam-se para sempre algumas dessas práticas. Outras, porém, resistem até os dias atuais.

E mesmo hoje, procedimentos caracteristicamente pagãos, resquícios da cultura e das tradições celtas irlandesas ainda são mantidos, mormente entre os camponeses do interior da Irlanda. Em uma de minhas viagens pela Ilha Esmeralda, pude testemunhar um ritual de proteção ao gado, realizado entre duas fogueiras, tudo "para afastar os demônios", conforme me confidenciou o fazendeiro que me hospedava. Aos familiarizados com as tradições pagãs pré-cristãs da Europa, é fácil avaliar a poderosa influência pagã num costume que de cristão nada tem... Muitas dessas práticas, vistas como mero folclore, na verdade representam a sobrevivência de antigos costumes celtas, os quais podem ser compreendidos em toda a sua profunda significância quando estreitamos contato com os mitos e lendas daquele povo.

Neste ponto, julgo importante reafirmar que um mito não pode ser considerado uma mera parábola, uma simples história. Rigorosamente, o mito tem a dimensão de História. Ao compreendermos verdadeiramente os mitos de uma cultura, somos capazes de mergulhar em sua cosmovisão, em sua relação com o mundo. Enfim, realizamos um profundo mergulho na própria alma desse povo.

As tradições ancestrais dos celtas da Irlanda nos mostram um povo que se via parte integrante da Natureza, uma Natureza toda ela sagrada, divina. Por ser divina, essa Natureza era respeitada pelo celta não porque fosse politicamente correto fazê-lo, mas sim como decorrência natural de sua espiritualidade, de sua religião. Para um celta, poluir um rio era o mesmo que sacrificar uma deusa. Derrubar um bosque equivalia ao desmembramento de um deus. Para eles, tais procedimentos eram inimagináveis. Esse modo de agir constitui clara demonstração de como a religião de uma determinada cultura impõe regras ao comportamento da coletividade. Tivesse esse antigo e belo entendimento de integração com a





Natureza sobrevivido à expansão do cristianismo de Roma e certamente este mundo não estaria vivendo tão deploráveis níveis de desgaste, poluição e crescente destruição. O imperdoável distanciamento entre os humanos e a Natureza tem seu início quando surgem as primeiras mitologias voltadas ao culto de deuses celestes, guerreiros e tribais – como Marduk, entre os babilônios; como Yahweh, entre os semitas, posteriormente herdado pelo cristianismo. Sua mitologia apresenta mitos de criação que separam os humanos das demais criaturas. Nas escrituras, a Natureza é vista como algo a ser subjugado, e o Homem (o ser humano) é instigado a "encher a terra" e a "submetê-la". A próxima ordem é ainda mais clara: "dominai sobre os peixes do mar, as aves do céu e todos os animais que rastejam sobre a terra"[1]. Uma mitologia dessa traz, como triste conseqüência, a separação entre os humanos e a Natureza. Se nas religiões pagãs a Natureza era divina e sagrada, agora ela serve apenas para atender aos caprichos dos humanos. Aonde levará essa ordem de pensamentos tão mesquinhos senão à total ruptura com o Mundo Natural, a qual podemos observar diariamente nos jornais e na televisão?

A dessacralização da Natureza atinge proporções dramáticas com o advento do Iluminismo, período em que o homem se julga o "dono de tudo", o "senhor do Mundo". Então, o pensamento básico era de que tudo encontrava explicação na Razão – essa fantástica faculdade que, tinha-se como dogma, era privilégio dos humanos. Outros animais não raciocinam, nem alma possuem, era o que se asseverava. Muito curiosa essa idéia, especialmente se atentarmos para o fato de que, para muitos pensadores cristãos, as mulheres também não possuíam alma. Seriam então igualmente desprovidas de Razão? A julgar pelo tratamento que recebiam, sim... Ironia permitida, talvez fosse melhor que assim realmente

[1] Gênesis, 1:28

fosse, considerada a opressão que lhes era imposta, e da qual ainda se percebem resquícios.

Este é um ponto bastante interessante: ao longo da história, o desapreço à Natureza parece caminhar lado a lado com o desrespeito à mulher. Eis mais uma prova de como a espiritualidade de um povo exerce forte influência sobre suas normas de comportamento social.

Mas retornemos ao tema. Em linhas gerais, à Idade da Razão sobreveio a Revolução Industrial, advindo, a seguir, a Revolução Tecnológica, que desemboca nos dias de hoje. É com pesar que constatamos como característica marcante desses períodos o profundo desrespeito à Natureza e a seus ciclos, prática impensável para a mentalidade dos celtas.

É aqui que entra a relevância de se compreender a Filosofia Celta. Num momento histórico em que felizmente mais e mais pessoas parecem desenvolver a consciência de que a Natureza tem de ser respeitada e preservada, num mesmo momento em que as mulheres vêm lutando para ter os seus direitos respeitados, não pode ser coincidência que venha aumentando o interesse pela cultura celta, em cuja sociedade a mulher tinha igualdade de direitos e, segundo sua espiritualidade, toda a Natureza é sagrada. Prova desse interesse crescente é este livro em suas mãos. Por tudo o que foi dito neste parágrafo, vale proclamar que coincidência é uma palavra que, em qualquer circunstância, deveria ser grafada entre aspas.

A nossa proposta é, afinal, para que trilhemos juntos o caminho que nos leve ao encontro desses deuses e deusas, não apenas pela beleza das histórias, nem tão pouco como parábolas transmissoras de valores, mas, agora sim, como tudo isso em bela comunhão.

Os deuses e deusas celtas estão bem vivos não apenas nas terras celtas, mas, também e com igual força, no coração de cada um de nós. E, estejamos certos, têm o condão de nos presentear com muitos ensinamentos. Basta que nos mostremos acessíveis.





"Podemos especular o que aconteceria se, ao invés de desenterrar a literatura da Grécia e de Roma, os pesquisadores do século XV tivessem encontrado outra literatura, que permaneceria oculta por mais quatro séculos. Então, ao invés do Revivalismo Clássico, nós teríamos o Revivalismo Céltico. Ou melhor, a cultura Celta seria chamada de clássica, e teria transmitido suas leis à Europa. Não afirmo que com isso a literatura teria lucrado; contudo, não creio que saísse perdendo. Perderíamos o ideal grego da busca pela forma perfeita, e a análise calma e sábia dos gregos. Por outro lado, teríamos ganho uma visão mais incisiva, uma inspiração mais nobre, posto que humana e, acima de tudo, uma espiritualidade mais profunda. (...)

"Reclamo então, para a literatura irlandesa, estas particularidades; uma visão mais clara do que a grega, uma humanidade mais generosa do que a grega, uma espiritualidade mais profunda do que a grega."

PATRICK PEARSE (1879-1916), poeta e escritor irlandês,
Comandante da Resistência Irlandesa ao Domínio Britânico.

Capítulo 3

# Quem são os Celtas?

Por diversos motivos, a cultura celta está finalmente sendo alvo da atenção a que sempre fez jus, mas que jamais recebeu. Originariamente marginalizados pelo mundo acadêmico por não pertencerem à chamada civilização clássica greco-romana, somente agora os celtas passam a ser igualmente respeitados. Sua história, seus mitos e seus costumes são, hoje, objeto de estudos verdadeiramente criteriosos, reveladores de uma cultura complexa, rica e muito significativa. Antes, alguns textos clássicos a apresentavam como fruto de seres bárbaros e sanguinários, numa visão flagrantemente equivocada. Muito ao converso, o pesquisador isento se depara com uma cultura capaz de produzir indivíduos refinados e sábios, com traços muito significativos para nossos dias. Reconheceu-se, enfim, que seus conceitos sociais, filosóficos e espirituais podem suprir de modo exato muitas carências atuais dessas áreas da existência humana.

A despeito de se terem espalhado por uma vastíssima área territorial, englobando praticamente toda a Europa e grande parte do Oriente Médio, os celtas não chegaram a constituir um império uno e nunca desfrutaram

de uma unidade cultural, política ou mesmo étnica. Da Galícia à Galácia, da Irlanda à Gália, um dos poucos elementos a unir os celtas de diversas tribos era a sua religião; e, ainda assim, exclusivamente quanto aos seus principais deuses e deusas.

Caracterizada por uma sincera reverência às forças da Natureza e seus ciclos, a espiritualidade celta conservava determinados traços específicos onde quer que se instalasse uma tribo desse povo. Tal integração com o meio ambiente em que viviam tinha reflexos na concepção de seus deuses e deusas, bem como no modo como cada indivíduo se relacionava com essas deidades. Visíveis em cada característica do relevo e da paisagem, os deuses e deusas celtas transitavam livremente entre nosso mundo físico e o mundo sutil, ao qual convencionou-se chamar de o Outro Mundo – a morada de deuses e espíritos. Esses mundos constantemente se misturam e se fundem, e suas criaturas transitam livremente entre um plano e o outro. Por não ser dualista, a religião celta não possui a noção de paraíso ou inferno, e os deuses estão por toda parte, interagindo conosco, auxiliando e nos transmitindo a Sabedoria – o conhecimento ancestral ao qual todos nós temos acesso.

A proposta deste livro é, portanto, apresentar o leitor às poderosas Criaturas do Mundo e do Outro Mundo dos celtas. Para, contudo, realmente compreendê-los, faz-se necessário, antes, conhecer alguns detalhes da história desse povo fascinante, mas, até aqui, virtualmente ignorado.

## Um pouco de História

Nossa cultura moderna, tão obcecada por assinalar momentos históricos através de datas, encontra alguma dificuldade para compreender a grandiosidade da cultura celta, pois esta não conta sua história usando datas e números, mas, sim, por via de nomes e eventos. Mito e História se mesclam com freqüência, dificultando a pesquisa àqueles que,





equivocadamente, se põem a analisar o Mito separado da História. As histórias celtas são relatadas através de uma linguagem profunda e eminentemente mística, ao contrário da excessiva esquematização provocada pelas datas lineares. Neste e noutros aspectos, é possível traçar um nítido paralelo entre a cultura celta e a cultura indiana, até porque ambas derivam de uma mesma cultura original, que os historiadores convencionaram denominar de indo-européia. Elementos lingüísticos e culturais, bem como a iconografia e a mitologia, dão conta dessa origem comum. O fato de possuírem a mesma ancestralidade não implica em dizer, todavia, que a cultura hindu seja igual ou mesmo semelhante à cultura celta; do mesmo modo que, é óbvio, não são um mesmo indivíduo dois irmãos compartilhantes da mesma carga genética como filhos dos mesmos pai e mãe biológicos.

Mas falemos de História. Uma vez que sabemos que os celtas são uma ramificação oriunda do grande tronco cultural indo-europeu, resta definir quando este grupo alcança sua própria identidade. E aqui convém definir o que é identidade cultural. Um determinado grupo étnico assume a condição de individualidade quando apresenta características lingüísticas, culturais, políticas e sociais próprias, que o diferenciam de outros grupos. No caso dos celtas, todos esses elementos diferenciais e caracterizadores vinham se definindo longe dos olhos dos observadores gregos, durante o último milênio antes de Cristo. Quando as culturas "clássicas" finalmente tomaram contato com outros grupamentos étnicos mais ao norte, a todos denominaram "bárbaros", no sentido de estrangeiros. E entre esses grupos, irresponsavelmente reunidos sob o citado rótulo, um emergiu destacadamente como exemplo típico: os celtas. Vocábulo de origem grega (χελτοι), era usado para designar os habitantes da região ao norte de onde hoje se situa a cidade mediterrânea de Marselha, antiga Massília, fundada como colônia grega no litoral francês. Seu equivalente em latim é a palavra *galli*, a qual influenciou fortemente a nomenclatura atribuída pelos romanos aos diferentes grupos e tribos que habitavam a área então conhecida como Gália, região européia

correspondente à atual França. Já o nome *celtas* surge pela primeira vez em registros escritos por volta do ano 500 antes de Cristo. Pouco tardou para os próprios gregos os reconhecerem como um dos mais fortes povos bárbaros do mundo conhecido, ao lado dos citas e dos persas.

Robusta prova da importância e da influência dos celtas na Europa pré-cristã pode ser facilmente deduzida da toponímia de origem celta. Além da já mencionada Gália (terra dos *galli*), encontramos o mesmo prefixo *gal* em pontos geográficos distantes uns dos outros, tais como: o País de Gales, nas Ilhas Britânicas; a Galícia, na Espanha; Portugal, *Portugallis* ou "Porto dos Galli", no extremo ocidental da Europa; a Galácia, na Turquia; e, finalmente, no Oriente Médio, a Galiléia.

Estabelecidos nessa vasta área, que engloba praticamente todo o continente europeu, os povos celtas jamais formaram um império na acepção da palavra, como, por exemplo, fizeram os romanos e os persas. Isso se deu porque eles em nenhum momento se organizaram sob uma única liderança política. Na verdade, as diferentes tribos celtas se deleitavam em guerrear entre si, eles próprios tornando fácil a ação de invasores... Voltaremos a tratar da cultura celta mais adiante, ainda neste capítulo.

A expansão territorial das tribos celtas parece ter começado por volta de 1200 a 900 a.C., quando então teria surgido o que podemos chamar de identidade celta. Estamos em plena Idade do Bronze, período histórico em que um determinado grupo humano teria desenvolvido uma nova técnica de sepultamento, consistente na cremação dos mortos e no acondicionamento das cinzas em um urna de cerâmica, sendo esta, afinal, enterrada; daí a denominação "cultura dos campos de urnas". Ressalte-se que as técnicas de sepultamento são ótimos indicadores da espiritualidade de um povo. Como prova, façamos uma comparação, a um só tempo simples e significativa: no Egito, os mortos eram mumificados antes do sepultamento, o que sugere claramente crença na vida pós-morte; mas sugere com clareza igual que tal posteridade era absolutamente dependente da matéria e que, sem esta, haveria o fatal fenecimento da alma. Por seu





turno, os povos proto-celtas professavam a crença na imortalidade da alma, absolutamente independente do corpo, que, cremado, era devolvido à Natureza. E é justamente deste grupo que emerge a cultura celta. Mas, afinal, de onde eles teriam surgido?

Essa última interrogação carece, até o momento, de resposta precisa. A região do Danúbio, todavia, é a mais apontada pelas recentes descobertas arqueológicas. Nessa área foram encontrados inúmeros artefatos de origem indiscutivelmente celta e de períodos bem antigos. E é certo que quanto mais remota for a datação de um achado arqueológico, tanto mais perto estaremos da efetiva localização do sítio de origem da cultura que o produziu. Assim, tudo leva a crer que o berço da cultura celta foram as cercanias do Danúbio.

## A Mitologia confirma a História

Nas palavras do grande escritor J. R. R. Tolkien, "a História constantemente se assemelha ao Mito, pois ambos, no fundo, são feitos da mesma coisa". Tendo presente essa assertiva, chega-se a duas importantes conclusões: é realmente um crasso equívoco encarar os mitos como mera fantasia, do mesmo modo como é absolutamente certo que os mitos e lendas são valiosos auxiliares na elaboração de um retrato mais fiel da história, em especial nas áreas em que as disciplinas mais ortodoxas, como a arqueologia, não conseguem chegar a respostas definitivas. A hipótese segundo a qual a cultura celta teria tido seu nascedouro na região do Danúbio encontra respaldo na observação de que os principais deuses da mitologia celta irlandesa são conhecidos no coletivo como Tuatha de Danann, o que, em tradução literal, significa a Tribo da Deusa Danu. Ora, já ressaltamos a sacralidade da paisagem para os celtas, que viam deuses e deusas em cada bosque, em cada montanha, em cada rio. Como exemplos desse modo de sentir, podemos citar a deusa irlandesa Boann, inspiradora

do Rio Boyne, e a escocesa Clotha, associada ao Rio Clyde. É conseqüente, portanto, a inferência de que a deusa matriz dos principais deuses celtas irlandeses esteja associada ao rio cujas margens foram o berço do povo celta. A ligação parece inquestionável: - o nome Danúbio está nitidamente ligado à deusa Danu.

Através de achados arqueológicos, sabemos que, por volta do século VIII antes de Cristo, um grupo de traços culturais bem definidos se estabeleceu na região próxima ao lago Hallstatt, no norte da Áustria. Seriam eles os primeiros celtas propriamente ditos, havendo indicação de que seu território original se estendesse ao nordeste da atual França, englobando o sul da Alemanha e atingindo a Boêmia. Dessa área central teriam partido, em grupos menores, em direção ao oeste da Europa; é certo que em sítios arqueológicos na França e na Península Ibérica foram encontrados artefatos semelhantes aos recolhidos nas proximidades de Hallstatt, o que constitui clara prova dessa expansão. Por se apresentarem com estilo único e inconfundível, os artefatos do tipo Hallstatt passam a caracterizar um período da evolução dos celtas, período esse situado entre os séculos VIII e V antes de Cristo. Temos aí um momento de cristalização da cultura celta, com a definição de alguns traços marcantes: a) uma nova modalidade de sepultamento, em que o morto era sepultado com seus pertences (armas, jóias e, por vezes, até mesmo carruagens de combate, quando se tratava de guerreiro nobre), evidenciando uma concepção mais elaborada da vida pós-morte; b) a construção das primeiras estruturas de defesa na forma de fortalezas com paliçadas, conhecidas pela denominação de *oppida*. Em ambos os casos, é evidenciada a existência de classes sociais bastante definidas na sociedade celta. Disso trataremos mais tarde.

Ao contrário do que se supunha, hoje tem-se como certo que as tribos celtas dessa região já mantinham intenso contato comercial e cultural com grupos mais "sofisticados" do sul da Europa. Assim, são encontrados nos sítios arqueológicos celtas objetos das mais diversas





procedências, tais como produtos gregos (da Ilha de Rodes) e até artefatos da Ásia Menor, fato que põe por terra a teoria de que os celtas viviam isolados das culturas clássicas. Por volta do início do século IV antes de Cristo, começa, em movimentação mais constante, uma expansão de grupos armados celtas. Assim é que, em 387 antes de Cristo, a cidade de Roma cai em poder dos celtas. Pouco mais de um século decorrido, em 279 antes de Cristo, sob o comando de Brennos, os celtas saqueiam o Templo de Delfos, na Grécia. Nesse ínterim, por volta de 335 antes de Cristo, embaixadores celtas são recebidos por Alexandre, o Grande. Levando a efeito expedições de conquista a regiões distantes, como a Ibéria (Espanha), a Macedônia (Balcãs), a Babilônia e o Egito, os celtas firmam a reputação de grandes guerreiros, passando regularmente a ser contratados como mercenários por outros povos, como os gregos e os egípcios. Deslocam-se para lutas até no Oriente Médio, onde fundam a colônia celta da Galácia.

Este período registra sensível mudança no estilo de ornamentação dos utensílios dos povos celtas, agora menos abstratos do que os do período Hallstatt e mais inspirados na Natureza. É a vertente de um estilo conhecido como La Tène, nome de um lago suíço onde foram encontrados inúmeros exemplares da nova arte celta. O período La Tène surge em substituição ao período Hallstatt.

A expansão territorial dos celtas tinha sempre como justificativa uma prática sócio-religiosa muito interessante, que o historiador romano Tito Lívio denominou *ver sacrum*, ou seja "primavera sagrada". Consistia em dividir determinada tribo em duas, sempre que a área territorial que escolhera como sede atingia limites de superpopulação. Uma parte permanecendo no mesmo local, a outra partia em busca de novo território. Entrevê-se nesse procedimento a elevação de consciência ecológica dos celtas, já que a superpopulação de uma área leva inevitavelmente ao esgotamento dos recursos naturais e, em conseqüência, à fome e à miséria de seus habitantes. Via de regra, a migração da *ver sacrum* era definida por

oráculos, cabendo a animais totêmicos a determinação do rumo e do destino final do deslocamento. Aí distinguimos mais um importante elemento da espiritualidade celta, solidamente embasada nas práticas xamânicas.

Em tais migrações, as tribos celtas revelam nítida preferência por regiões onde existam colinas entremeadas por rios, condições físicas propícias para o incremento de suas principais atividades econômicas: a agricultura e a pecuária. Em busca dessas terras e também aparentemente pressionados pelos deslocamentos das tribos germânicas, os celtas cruzam o Canal da Mancha e chegam às ilhas da Grã-Bretanha e da Irlanda, por volta do século III antes de Cristo.

Se no continente europeu a cultura celta vinha sendo ameaçada pela expansão romana e pela movimentação das tribos germânicas, foi justamente nas ilhas britânicas que ela alcançou uma sobrevida. Calejados pelas dificuldades enfrentadas quando da invasão da Grã-Bretanha e sobretudo na tentativa de subjugar as tribos que ali viviam, os romanos acabaram por desistir de conquistar a Irlanda, a qual permaneceu como uma nação celta até a chegada do cristianismo, já nos séculos III e IV da era cristã. Eis porque a Grã-Bretanha e principalmente a Irlanda são hoje as regiões onde se encontram melhor preservadas as tradições celtas, de onde nos chegam elementos fundamentais da sociedade, da cultura, da arte e da espiritualidade célticas. Justamente nas tradições populares dessas nações foram resguardadas muitas e preciosas informações sobre os costumes, as crenças, as leis da sociedade celta, constituindo-se em rico acervo para as pesquisas que se processam atualmente. Delas é fruto este próprio livro.

O estudo desses elementos culturais não é seguramente missão exclusiva de pesquisadores, arqueólogos e historiadores. A julgar pelas mudanças socioculturais atualmente preconizadas para combater a dessacralização de nosso mundo, veremos que muito mais ainda temos a aprender com os celtas, a começar por sua organização social e seus valores.





# A Sociedade Celta

Os registros relativos à sociedade celta parecem não permitir dúvidas sobre sua divisão em diversas classes sociais. Era uma sociedade governada por um líder ou rei, ao qual era confiada a missão de representar o povo com dignidade, para que, através dele, se manifestasse a soberania da coletividade. Costumo dizer que um rei não é apenas um indivíduo com poder. Na verdade, um bom rei é uma pessoa que, abdicando de sua individualidade, permite que, através dele, o verdadeiro poder se manifeste. Essa é, na sociedade celta, uma condição essencial, já que, como se depreende das lendas, nenhum rei poderia incorrer em falha ética, moral ou mesmo portar defeito físico. Assim, o rei celta havia de ser um indivíduo exemplar, que comandava sua tribo com sabedoria, banhado pela autoridade que lhe emanava do povo. Na cultura celta, não existia a figura do déspota. Até porque os celtas não se deixavam dominar facilmente, nem mesmo por seus próprios líderes.

Na estrutura social celta, uma classe de grande importância era formada pela Nobreza dos Guerreiros e suas famílias. A outra se constituía dos indivíduos dotados de habilidades especiais, como os ferreiros, os herbalistas, os poetas, os contadores de histórias, na Irlanda conhecidos como "homens de arte". Abaixo do rei, eram os pertencentes a esses dois grupos que desfrutavam de mais privilégios e de mais riquezas. Na pirâmide social, vinham em seguida os homens livres, em sua maioria agricultores e artesãos. Ao rés da estrutura eram situados os escravos. É bom salientar que esta é uma leitura simplista, até porque uma análise mais profunda do tecido social celta, além de demandar muito tempo, não configura o escopo deste livro.

A sociedade celta revela aos estudiosos uma característica muito marcante, pois não tem como fundamento as liberdades individuais, estribando-se na figura do "clã". Entre os celtas, eram importantíssimos os

laços de família, o que é demonstrado por algumas práticas. Para estreitar as relações interfamiliares de uma tribo, era costume corrente que uma família enviasse suas crianças para serem educadas por parentes dotados de habilidade no exercício de determinada função social. Assim, um jovenzinho era confiado aos cuidados de um tio ferreiro, por exemplo, tornando-se aprendiz do ofício. Relatado por observadores clássicos (gregos e romanos), vale realçar, aqui, um tabu existente na sociedade celta: era motivo de grande constrangimento para um jovem ser visto em público, ao lado do pai, antes de completar a maioridade. Por sinal que, entre os celtas, a maioridade era reconhecida pela capacidade do jovem em pegar em armas, procedimento que revela o grande mérito atribuído aos ofícios militares. Os parentes escolhidos para transmitir conhecimento às crianças, verdadeiros pais adotivos, por vezes assumiam mais importância que os próprios pais biológicos. Por fim, essa figura da adoção familiar facilita a compreensão da relevância da deusa Brighid, transfigurada em Santa Brígida, quando esta é descrita como mãe adotiva de Cristo; como tal, ela é responsável pela educação da criança, sendo assim, aos olhos dos celtas cristianizados da Escócia e da Irlanda, mais importante do que a própria Maria...

## A Mulher Celta

É de particular realce a participação da figura feminina na cultura celta. O florescimento da sociedade celta ocorreu, como já vimos, na Idade do Bronze, período em que as mais diversas culturas eram marcadamente patriarcais. Os celtas, todavia, a despeito de centrarem sua sociedade na figura do herói e do rei, vivenciavam uma sociedade híbrida, na qual a mulher gozava de muitos direitos, mais que as mulheres nas sociedades contemporâneas de gregos e romanos, por exemplo. Eis as palavras do romano Diodoro Siculus:





> "As mulheres celtas não só se assemelham a seus homens em sua grande estatura, como se equivalem a eles, também, no que diz respeito à coragem."

Isso parece ficar claro na conhecida história de Boudicca (Boadicea), a rainha da tribo celta dos Iceni, que habitavam a Grã-Bretanha por ocasião da conquista romana. Quando seu marido, o rei Prasutagus, já havia sido morto pelos invasores, ela e suas filhas adolescentes foram estupradas e humilhadas pelos romanos, ferindo duramente não só a honra pessoal, mas a de toda a tribo. Narra a história que Boudicca assumiu o comando de seu povo e dos indivíduos da tribo vizinha dos Trinobantes e desencadeou violenta revolta, impondo pesados revezes às legiões romanas. Os povoados romanos de Camulodunum (atual Colchester) e Londinium (Londres) são devastados pelas hostes lideradas por Boudicca. Só grandes reforços deslocados do continente conseguem sufocar a insurreição. E Boudicca, num gesto de nobreza muito comum entre os celtas, prefere morrer a cair sob o jugo romano. Envenena-se, evocando, em último suspiro, a deusa Andraste, "a Invencível".

À lenda da Rainha Boudicca somam-se centenas de outros relatos de mulheres poderosas, tão poderosas que suas sagas assumem a dimensão de mitos. Aqui, é bom reafirmar, não se registra na cultura celta a distinção entre Mito e História.

Talvez este seja o caso de outra rainha deificada – ou deusa humanizada –, desta vez irlandesa. Conhecida como Maeve, seu poderio e bravura serão detalhados no capítulo 11. O relevante, no momento, é que se tenha consciência do grande número de rainhas guerreiras que povoam as tradições celtas, como prova inequívoca da paridade de direitos entre homens e mulheres na sociedade celta.

De acordo com as tradições celtas, quando chegavam ao matrimônio, ambos, o homem e a mulher, contribuíam com partes iguais em dinheiro e riquezas para formar o patrimônio do casal. Absoluta meação era observada no concernente aos recursos resultantes da união. Quando ocorria o

falecimento de um deles, o outro tudo herdava. Com efeito, o verbo "compartilhar" constitui a viga mestra do matrimônio na sociedade celta. Ainda mais: de acordo com as Leis Brehon, que constituem o conjunto de conceitos jurídicos transmitidos oralmente na Irlanda, uma mulher poderia a qualquer tempo romper um casamento, bastando para isso dizer-se insatisfeita sexualmente com seu parceiro.

Com base nesses informes, estabelecendo-se um paralelo entre o padrão social das mulheres das culturas celta, grega e romana, infere-se que as primeiras desfrutavam de muito mais direitos. Temos, então, prova robusta de que a cultura celta tem, com certeza, muito a nos oferecer, quando presenciamos nos dias atuais a luta das mulheres em busca dessa igualdade.

## A Natureza

É imperioso atentar para o fato de que somente em tempos recentes temas como religião, cultura e sociedade passaram a ser analisados separadamente. Essa separação, porém, não existia entre as culturas ancestrais. A religião estava intimamente ligada à cultura de um povo, ao mesmo tempo em que essa cultura se manifestava através de sua arte, onde conceitos religiosos, éticos e sociais se expressavam. Como se vê, trata-se de uma relação de duas mãos de direção: se, de um lado, a religião exercia influência sobre a cultura de um determinado povo, de outro refletia os valores dessa sociedade. No que diz respeito à cultura celta, revela-se impossível um estudo estritamente social, como impossível também é uma análise puramente religiosa, e, bem assim, uma interpretação fria do simbolismo de sua arte. Todas essas facetas da cultura celta estão entrelaçadas como num *knotwork*, a decoração tão tipicamente celta a enfeitar os utensílios, as armas e vestes desse povo inspiradíssimo. Daí porque falar da relação dos celtas com a Natureza é falar não só da ecologia (palavra nova para um conceito tão antigo), mas, sim, discorrer sobre sua espiritualidade, sobre sociedade e sobre sua cultura, como um todo.





Na essência do que nos propusemos a estudar neste livro, a relação dos celtas com a Natureza estará bem evidenciada nos capítulos dedicados aos deuses e deusas de seu panteão. Cabem aqui, contudo, alguns registros sobre o grau de respeito e importância que devotavam à Natureza, tanto em costumes sociais como culturais.

Já fizemos referência à prática da *ver sacrum* ou "primavera sagrada", migração de parte de uma tribo promovida sempre que o grupo atingia uma taxa populacional muito alta. Tinha, como já se viu, o objetivo de preservar e bem usufruir dos recursos naturais de uma região, garantindo, assim, uma melhor qualidade de vida a todos os que nela habitavam. Uma prática, diga-se de passagem, que deveria inspirar muitos governantes da atualidade, criminosamente negligentes em suas políticas ambientais.

Essa incorporação com a Natureza se manifesta de outras formas, algumas verdadeiramente poéticas. Vislumbramos essa tonalidade poética na associação da maioria dos deuses a uma característica do relevo, a um fenômeno meteorológico ou a uma espécie animal ou vegetal. À guisa de rápida ilustração, já que o tema merecerá detalhadas considerações em capítulos subseqüentes, enumeram-se, a seguir, alguns exemplos: Epona, a deusa gaulesa associada aos cavalos; Boann, a deusa do Rio Boyne, na Irlanda; a galesa Blodeuwedd, criada magicamente a partir da mescla de determinadas ervas, folhas e flores; o também galês Brán, o Abençoado, cujo nome significa literalmente corvo; outro deus com o mesmo nome, o Brán irlandês, que possui dois cães mágicos como companheiros. E, por falar em cães, temos Cu Chulainn, o arquétipo do guerreiro, cujo nome significa "o Cão de Cullan". A lista é infindável.

## A Sacralidade da Terra

Para as tribos celtas, a compreensão e o respeito pela Natureza constituem um sentimento fundamental, ou melhor, vital. Sustentando sua economia basicamente na agricultura e na pecuária, os celtas (bem como

muitos outros povos contemporâneos) sentiam perfeitamente a necessidade de entender os processos que regiam o transcurso das estações, seus efeitos sobre as mudanças do clima, assim como a influência deste sobre os ciclos vitais de animais e plantas. Os celtas se dedicavam ao cultivo de diversas espécies de grãos, especialmente o trigo, o lúpulo e a cevada. Entregavam-se, também, à criação de suínos, eqüinos, ovinos, bovinos e de algumas aves. Todos esses animais aparecem de forma verdadeiramente mágica nas lendas irlandesas, como seres sagrados, divinos. Os cães mereciam apreço especial como animais de companhia, de pastoreio ou de caça, e também eles são divinizados nas histórias e lendas dos celtas. Mas a fauna mágica dos celtas não se limitava a animais domésticos. Entre os animais selvagens, o javali, o corvo e o cavalo eram reverenciados como ancestrais de muitas tribos. A garça, bem como o cisne, eram vistos como mensageiros do mundo dos espíritos. O salmão simbolizava a sabedoria e o conhecimento. Reconhecia-se na terra e em suas criaturas a sacralidade da criação, a magia da vida.

Na Irlanda, esse reconhecimento ganha proporções claras através da tradição conhecida como Dindshenchas, ou literalmente "o conhecimento dos locais importantes". Trata-se de uma compilação de poemas e textos em prosa que identificam diversas características das terras irlandesas, como montes, rios, vales, praias e bosques. Sua leitura revela o aspecto divino desses "locais importantes" e nos traz a percepção do grau de intimidade e respeito que os celtas irlandeses nutriam por sua terra. Os diversos verbetes costumam incluir o significado literal dos locais em questão e a explicação da sua associação com as diferentes deusas e deuses a eles relacionados. Indicando a importância dessa tradição para a cultura irlandesa, a palavra "topografia", em irlandês moderno, é *dinnseanchas*.

## A Sacralidade do Tempo

Para o pensamento celta, o tempo linear configura uma abstração, uma irrealidade. Ao invés de constituir-se de uma seqüência de dias, meses





e anos que passam inexoravelmente para nunca mais retornarem, para a mente celta o tempo se esvai por meio de ciclos que se repetem. Diariamente o sol surge, cruza o firmamento e se esconde atrás do horizonte ocidental; anualmente a primavera sucede o inverno, que sucede o outono, que sucede o verão. Temos aí a constatação de uma realidade, na mais pura acepção do termo, pois jamais a primavera vem imediatamente depois do outono. Argumentar com o absurdo quase sempre serve para melhor evidenciar uma verdade... Foi a observação dessa realidade o fator de consolidação da espiritualidade celta; a constatação de que, após o rigor do inverno, os animais e árvores retornam à vida, levou os celtas à convicção da natureza cíclica do tempo, e como raciocínio decorrente, atingiram a percepção de que a morte, longe de significar o fim da vida, é, na realidade, o começo de outra. Não existe nada eterno, a não ser que essa eternidade seja uma sucessão de mudanças. A eternidade só é atingida, portanto, por via da transformação. E a morte é transformação. Tal enfoque gera uma sensação reconfortante de que nada desaparece por completo, pois tudo se recicla e se renova.

Como que para não deixar dúvidas sobre isso, o calendário celta, com seus quatro grandes festivais associados à passagem das estações do ano, começa justamente num período associado à morte. Samhain (literalmente "fim do verão", em irlandês) é a celebração do inverno, a estação em que a vida se retrai. O Samhain marca um período em que o nosso mundo e o reino dos mortos se mesclam. Isso não quer dizer que seja um período de terror e medo, pois os celtas não temiam seus mortos. Pelo contrário, eles os honravam, homenageavam e cultivavam uma grande afeição por eles. Alguns costumes típicos de Samhain que lograram sobreviver ao passar das eras dão prova disso – por exemplo, reservar um assento à mesa para os ancestrais nas noites em que se celebra esse festival. Vale notar que o culto aos ancestrais, muito observado pelos celtas, não se limitava à homenagem a genitores, avós e parentes consangüíneos. Na verdade, o verdadeiro objeto das homenagens eram os ancestrais espirituais, a quem era devida a origem

do clã – e que invariavelmente eram um animal sagrado, uma deidade ou ambos. É lastimável que o imediatismo do mundo moderno tenha relegado ao esquecimento sentimentos tão profundos. Para a maioria das pessoas, pouco importa quem foi e o que fizeram seus pais, avós e bisavós, assim como pouco importa o que se fará no futuro; o único momento realmente importante é o agora. Isso não tem o menor cabimento se analisarmos o tempo do ponto de vista celta. Se o tempo não é linear, mas cíclico, então o passado se manifesta no futuro, e este reflete o passado. Tudo está interconectado – através do presente. Mas o que é o presente? Nada. O presente é um instante muito fugaz, volátil, que logo em seguida é passado. Quando o leitor leu a última palavra desta linha, viveu seu presente – que neste caso é a palavra "presente". Logo em seguida, esse "presente" já era passado... confuso? Talvez; mas muito significativo, pois uma visão como essa nos faz responsáveis por nossos atos e suas conseqüências, nos torna preocupados com o que ocorrerá em decorrência do que fazemos (ou deixamos de fazer). Essas conseqüências afetam o futuro, não só o nosso, mas também das gerações vindouras. Não podemos nos esquecer que preservar o culto aos ancestrais, do ponto de vista céltico, é garantir a nossa própria existência futura, pois se hoje eu presto homenagem a meus ancestrais, amanhã serei o ancestral de meus descendentes, e por eles desejo ser honrado.

O tema do festival de Samhain, que durava de um a três dias, é complementado pelo fato de que este era o período que assinalava o advento do Ano Novo celta. É significativo que o ano celta tenha início estreitamente associado ao tema da morte e dos mortos, dando suporte à consciência de que é da morte que advém a vida. Afinal, não é com a morte de um animal ou de uma planta que outra criatura sobrevive? Não é justamente o que ocorre diariamente quando por diversas vezes nos alimentamos? Alimentar-se nada mais é que consumir a energia vital de uma criatura que morreu para que outra sobreviva. Essas reflexões ressaltam a indiscutível coerência do ponto de vista dos celtas sobre a vida e a morte. Ambas fazem parte de





nosso dia-a-dia, de nossa rotina, de um modo tão profundo e definitivo que por vezes sequer somos capazes de identificar os limites entre uma e outra.

Com essa nova consciência em mente, deixemos para trás a celebração do Samhain e avancemos para a próxima estação do ano: a primavera, o retorno da vida aos campos e bosques. Numa sociedade agrícola, a primavera é o período associado à lactação dos animais, e o festival seguinte, conhecido na Irlanda como Brigantia, trata justamente desse tema. O nome desse festival, como veremos adiante, está associado à deusa Brighid, a grande deusa irlandesa, senhora dos mistérios femininos, que envolvem a geração e a nutrição da vida. É justamente através da amamentação que as fêmeas de várias espécies animais mantêm vivos os seus filhotes, o que confirma a associação de Brighid com a primavera. Outro nome em irlandês arcaico é Óimelc, literalmente "lactação das ovelhas", onde mais uma vez temos o tema da mãe que nutre sua prole, renovando a vida. Então, com a vida renovada, avançamos para a próxima estação.

O verão traz ao mundo natural o apogeu, a pujança da vida. Todas as criaturas estão ativas sob o sol que fertiliza as sementes, doura os grãos, amadurece os frutos. Os animais procriam em campos, bosques e rios. É um período de extrema fertilidade, em que o sol reina absoluto.

Nas tradições dos celtas continentais mais primitivos, o sol é representado por um deus chamado Bel. Posteriormente, na Gália, essa deidade passa a ser conhecida como Belenus. De seu nome teria surgido o nome do festival de verão: Beltaine, ou "fogos de Bel(enus)" – nome preservado até os dias de hoje em irlandês, onde maio é *bealtainne*. Se na primavera a vida se renova após o inverno, agora no verão ela atinge o seu auge e garante sua preservação no futuro através da procriação dos seres vivos. Não é por acaso que as celebrações de Beltaine são bastante festivas e, em diversos casos, muito sensuais. Por ocorrer no mês de maio na Europa, deu origem à associação de maio como sendo um mês propício para casamentos e uniões – associação mantida até os dias de hoje, mesmo em países do Hemisfério Sul.

Lughnasadh é o nome do próximo festival, relativo ao outono. Tradicionalmente, o outono é o período das colheitas, quando se obtêm os resultados do que foi anteriormente semeado. E a colheita, com suas ceifas e foices, está intimamente associada à morte. É o momento em que se sacrifica o trigo dos campos para garantir a subsistência durante o inverno que se aproxima, e também para planejar o plantio na primavera seguinte. Também é no outono que se colhem os frutos devidamente amadurecidos pelo verão. Como o próprio nome diz, Lughnasadh – literalmente "a Assembléia/Festividade de Lugh" – está intimamente associado ao deus Lugh[1], um deus de traços solares. Afinal, é o sol que amadurece os grãos e os frutos a serem colhidos no outono. Ainda hoje, o mês de agosto (o mês das colheitas no Hemisfério Norte) é conhecido na Irlanda como *Lúnasa*.

E assim, com a garantia de alimento para sobreviver durante os meses rigorosos do inverno que se aproximava, os antigos celtas se preparavam para, mais uma vez, celebrar Samhain, o seu ano novo, completando o ciclo. A vida, que retorna em Óimelc na primavera, atinge seu ápice em Beltaine, multiplica-se, para em Lughnasadh ser parcialmente ceifada, em preparo para a reclusão do inverno – um período de suspensão das atividades, de recolhimento e de morte – e de contato com os mortos, com os ancestrais, para que eles nos ajudem a preservar a Vida, mantendo assim a sua memória.

Com um calendário assim rico de significados e simbolismos, nunca um dia era apenas um dia. Nunca um verão era apenas um verão. Cada dia, cada nascer do sol, cada instante era um momento sagrado, divino. Afinal, cada momento representava um contato com o passado e com o futuro, bem como com as forças da Natureza, seus ciclos e energias. É difícil imaginar os efeitos negativos da rotina repetitiva atingindo uma sociedade com essa visão sagrada do tempo e do espaço.

[1] Ver capítulo 8.





Assim, vivendo nesse tempo e espaço sagrados, os celtas desenvolveram uma percepção muito clara da presença de deuses e deusas – e no fim das contas do próprio princípio divino – em tudo, em todas as coisas. Montanhas, rios e lagos, pessoas, animais e plantas, tudo era sagrado, precioso – mágico. Uma visão como essa só pode gerar uma sociedade respeitosa pela Natureza, algo prontamente comprovado pelo fato de que recentes pesquisas mostram que os celtas reflorestavam as áreas que exploravam, para garantir a preservação da vida – deles mesmos e do ecossistema como um todo. Quando travamos contato com informações desse gênero, o conceito de "sociedade primitiva" parece ser definitivamente inadequado, e até mesmo injusto, para a cultura celta, recaindo muito mais apropriadamente sobre a nossa sociedade moderna. Talvez olhar para trás não seja uma idéia tão ruim – ao estudarmos o passado, aprendemos a criar um futuro melhor.

A profunda espiritualidade dos celtas, seu apurado senso de justiça social e seu intenso respeito pela Natureza são apenas alguns dos muitos elementos através dos quais podemos ambicionar a mudança do modo de pensar atual. Mais do que uma questão de justiça, talvez a compreensão de sua arte, sua filosofia e sua espiritualidade sejam a chave para a criação de um futuro melhor para o mundo em que vivemos.

Capítulo 4

# Mitologia Celta da Irlanda

## *O Livro das Invasões* e outras fontes primárias

Nas páginas anteriores, vimos como os povos celtas se espalharam por uma vasta área do continente europeu, alcançando inclusive terras mais ao oriente. Vimos também que sua cultura, sua arte e sua espiritualidade formaram os alicerces de novas culturas que se desenvolveram em terras celtas a partir de seu substrato original. Mas toda essa rica herança esteve a um passo do desaparecimento – e foram muitos os fatores que contribuíram para isso.

A começar pela expansão romana. À medida que as legiões de Roma invadiam e conquistavam terras habitadas por povos celtas, a cultura destes sofria danos por vezes irreparáveis. A imposição de padrões culturais romanos, incluindo a obrigatoriedade do uso do latim como língua oficial, fez com que elementos lingüísticos e culturais celtas fossem absorvidos e/ou sublimados em favor dos elementos trazidos pelos colonizadores.

Somente em alguns rincões da Europa – normalmente nas áreas mais afastadas de Roma – é que a cultura celta original conseguiu sobreviver de forma mais homogênea. Isso se desconsiderarmos as variações regionais existentes entre tribos e clãs diferentes de celtas, as quais eram por vezes bastante acentuadas.

Essa romanização das terras celtas traz alguns elementos dignos de menção: em primeiro lugar, uma mudança profunda na espiritualidade céltica. Se antes os deuses e deusas celtas eram cultuados através da reverência a locais sagrados e intocados por mãos humanas – como os *nemetons*, ou bosques sagrados espalhados pela Gália e pelas Ilhas da Grã-Bretanha e Irlanda – agora eles são reverenciados em templos erguidos à semelhança dos templos romanos. Esses deuses e deusas locais também recebem novos nomes, que os identificam com o que os romanos acreditavam ser os equivalentes de suas deidades. Desta forma, Sucellus, o deus do raio da Gália, passa a ser chamado de Sucellus-Júpiter. Sulis, a deusa britânica das águas curativas de Bath, no Sul da Inglaterra, passa a ser conhecida como Sulis-Minerva. Lugh é agora simplesmente o Mercúrio celta. Mas a mais importante modificação introduzida pelo contato e pela absorção da cultura romana pelos celtas talvez tenha sido o fato de que suas tradições, anteriormente transmitidas apenas oralmente, geração após geração, passam a ser registradas pelos cartógrafos e historiadores gregos e romanos. Originalmente, os celtas viam sua história e seus mitos – os quais são na verdade a mesma coisa – como sagrados; tão sagrados que não podiam ser escritos. Talvez este tenha sido um dos motivos pelos quais a espiritualidade celta manteve-se tão vigorosa, a despeito do passar do tempo. Afinal, por não possuir um grupo de textos sagrados intocáveis e imutáveis (como a Bíblia cristã, por exemplo), as tradições e as histórias dos celtas mantêm-se vivas, em constante desenvolvimento, adequando-se a diferentes épocas e necessidades. O lado não tão positivo disso é que, a partir do momento em que começam a ser registradas, as lendas e mitos celtas apresentam muitas versões diferentes e por vezes até conflitantes, o que torna seu estudo um





tanto complicado para quem os aborda com a mente lógica e racional dos dias modernos – algo pouco aconselhável.

Ainda falando dos efeitos da romanização da cultura celta, se por um lado os historiadores e observadores clássicos (gregos e romanos) se apressavam em representar os celtas como selvagens e barbáricos, por outro lado são justamente essas fontes clássicas que nos permitem travar contato com muitos elementos dos usos e costumes célticos – de sua espiritualidade a sua política, de suas táticas de guerra a suas vestes e hábitos alimentares. Nomes como Júlio César, Tito Lívio, Heródoto, Diodoro Siculus e muitos outros foram fundamentais para que a cultura celta fosse preservada através de seus registros tendenciosos mas muito importantes. É graças a eles que conhecemos os detalhes da vida nas regiões celtas da Gália, da Grã-Bretanha e da Ibéria – mas não da Irlanda, pois os legionários romanos jamais puseram seus pés na Ilha Esmeralda. Deixada de lado por desinteresse (ou receio) por parte dos romanos – ou ainda graças ao poder dos druidas irlandeses, que impediram a chegada das legiões, segundo algumas lendas –, a cultura celta da Irlanda permaneceu imutável e livre de influências externas por mais algum tempo. Nos demais países celtas, como a Gália e a Grã-Bretanha, muitos foram os povos a introduzir novos elementos culturais trazidos pelas hostes invasoras: romanos, normandos, saxões e outros mais diluíram os elementos da cultura celta nas terras hoje identificadas como França, Inglaterra, Portugal e Espanha. Por seu isolamento geográfico, a Irlanda foi o país que melhor preservou as suas origens celtas, as quais podem ser percebidas até nos dias de hoje – e é devido a isso que as informações sobre as quais este livro se baseia pertencem quase que exclusivamente às tradições irlandesas.

A língua oficial da Irlanda, o gaélico irlandês, é herdeira direta do idioma celta[1]. Esse isolamento da Irlanda preservou sua tradição celta

[1] O mesmo ocorre com o gaélico escocês, o bretão e o Galês.

intocada até meados do século V, quando chegou a terras irlandesas a herdeira dos conquistadores romanos: a Igreja.

Adotado como mais um elo de união do império romano, o cristianismo de Roma (católico) é levado a todos os pontos do império, lançando suas raízes em terras celtas, germânicas e até africanas. Por fim, o domínio de Roma cai diante do poder das hostes bárbaras – mas o cristianismo sobrevive. A queda do Império Romano marca o início da Idade Média, ou Idade das Trevas, um período em que o cristianismo romano exerce influência determinante sobre as diversas culturas européias, agindo exatamente como Roma agira antes: absorvendo alguns elementos locais, suprimindo outros e moldando a sociedade, a espiritualidade e os valores dos povos "cristianizados" (ou deveríamos dizer, como nos tempos romanos, "conquistados"?).

O cristianismo de Roma é uma fé bastante agressiva e opressora[1], e persegue incansavelmente as antigas religiões pagãs, com seus deuses dos bosques e deusas dos rios (não custa lembrar que a palavra "pagão" vem do latim *paganus*, ou seja, do campo, da Natureza). Se antes as crenças e tradições dos celtas haviam se mesclado à religião romana, perdendo assim muito de sua identidade, agora, nesta segunda leva, elas são perseguidas pela Nova Religião, descaracterizando ainda mais seus traços originais. Desta vez, nem na Irlanda a cultura celta estará a salvo.

Oficialmente, o cristianismo chega à Irlanda com São Patrício, no século V. Sabe-se, contudo, que Patrício (um galês de origens romanas) não foi o primeiro missionário cristão a desembarcar em terras irlandesas. Outro

[1] As primeiras vítimas conhecidas da intolerância do cristianismo romano foram Prisciliano e seus seguidores, os quais criaram, no século IV, uma vertente cristã bastante interessante, com cultos ao ar livre, oferendas de alimento para o sol e a lua e rituais em cavernas – práticas inaceitáveis para os cristãos. Pesava sobre eles ainda a acusação de praticar Astrologia. Não causa estranheza o fato de que o priscilianismo tenha florescido justamente na Galícia, uma região no Noroeste da Espanha, rica em tradições celtas. Em 385, Prisciliano e seus companheiros foram, por ordem da igreja de Roma, mortos e decapitados.





fato que é sabido – e este sim realmente relevante – é que, ao contrário do que dizem muitos livros de história, o cristianismo não encontrou na Irlanda uma pronta aceitação por parte da população. Muitos resistiam em abandonar suas crenças pagãs em favor da nova religião, em especial os druidas. Em *A Vida Tripartida de São Patrício*, sua autobiografia, o próprio santo nos conta como ele teve de enfrentar os druidas irlandeses em longas disputas de magia, custando muito a derrotá-los. Por fim, Patrício consegue impor suas idéias e a Irlanda é cristianizada (conquistada?), deixando para trás seu legado celta. Ou assim querem acreditar os historiadores cristãos. Isto porque, juntamente com a fé cristã, chega à Irlanda a escrita. Como já citamos, o cristianismo depende da Bíblia para se estruturar, e era então fundamental que os monges copistas produzissem diversos exemplares das escrituras para a divulgação dos ensinamentos católicos por toda a Irlanda. Aparentemente os monges copistas irlandeses gostaram muito da nova brincadeira, e passaram a escrever não só os textos canônicos da igreja como também a registrar, pela primeira vez na história, suas ancestrais lendas e mitos, suas crenças e antigos conhecimentos. Se hoje podemos escrever e ler sobre deuses como Dagda, Morríghan, Lugh e tantos outros, devemos agradecer a esses monges irlandeses por seu incontrolável desejo de escrever – fosse o que fosse...

Outro ponto interessante a ser destacado é o modo como muitos desses textos pagãos são apresentados pelos monges que os redigiram. Ao ler alguns desses manuscritos, percebemos uma grande hesitação por parte do autor em apresentar seu conteúdo como fato, como lenda, como curiosidade ou como blasfêmia. Não é raro encontrarmos anotações posteriores na margem dos textos, verdadeiros "grafites" de leitores inconformados, com dizeres do tipo: "depois disto ele foi para o inferno!" ou "no fim de sua aventura, o grande guerreiro finalmente adota a fé cristã". Era uma tentativa de justificar a existência daqueles textos pagãos e de dar-lhes algum elemento cristão.

A exemplo do que acontecera no continente europeu quando da conquista romana, muitas lendas foram modificadas e/ou suprimidas pelo

cristianismo; existem muitos mitos irlandeses com seríssimas alterações introduzidas a fim de eliminar elementos pagãos incompatíveis com a doutrina cristã. Mesmo assim, quando se utilizam os "filtros" corretos de informação, pode-se perceber claramente o substrato original da informação contida nessas lendas. E não podemos esquecer que, por estar nos limites extremos do continente europeu, e ainda mais por se tratar de uma ilha, a Irlanda nunca sofreu um controle muito forte da Sé em Roma. Por conta disso, até o cristianismo que lá se desenvolveu possuía uma fortíssima carga pagã, impensável para os ideais católicos; mulheres ordenadas como episcopisas, padres casados, uma tonsura idêntica à dos druidas e outros elementos que faziam do cristianismo irlandês algo tão independente e original que passou a ser chamado de Cristianismo Celta. Obviamente, não demorou muito para que a Igreja de Roma decidisse suprimir mais essa "heresia"...

Fosse como fosse, o legado celta da Irlanda era já por demais forte e estruturado para ser ignorado. Por ter sido influenciado somente pelo ideário cristão (sem influência de romanos, saxões ou outros invasores), esse legado da Irlanda constitui a mais direta e fidedigna fonte para os estudiosos das tradições celtas, ao lado das tradições do País de Gales e da Cornualha. Entre os textos dos monges copistas irlandeses encontramos preservados elementos da espiritualidade, dos deuses e deusas, das leis e da sociedade celta irlandesa pré-cristã. Em preciosos manuscritos, como o *Livro de Lecan*, o *Livro de Kells*, o *Livro de Ballymote* e o *Livro de Armagh*, essas tradições estão ainda vivas, graças ao esmero e à diligência de inúmeros calígrafos anônimos, os quais registraram em manuscritos de rara beleza as tradições de seus ancestrais. Nesses livros podemos encontrar textos-chave para o estudo e a compreensão da espiritualidade celta, como *O Livro das Invasões da Irlanda*, *O Roubo de Gado de Cooley*, *A Cartilha do Sábio*, *A Batalha de Moytura* e incontáveis outros. Vamos então conhecer um pouco sobre esses textos, fonte primordial de contato com os deuses e deusas abordados nos próximos capítulos.





## *O Livro das Invasões*

O *Leabhar Gábala Éireann*, ou *Livro das Invasões da Irlanda*, é seguramente a principal fonte de informações sobre os deuses e deusas celtas. Nele estão narradas as sucessivas invasões da Irlanda desde o princípio dos tempos, com a descrição dos povos e gente que tomam parte nessas invasões. Ao todo, são seis invasões, a saber:

1- O povo de Cesair;
2- Os Partholonianos;
3- Nemed e seu povo;
4- Os Fír Bolg;
5- Os Tuatha Dé Danann;
6- Míl Espáine e os Milesianos.

Acrescente-se aí uma sétima invasão, "não-oficial", do povo conhecido como Fomoire, e temos os principais eventos narrados no *Livro das Invasões*. Em realidade, trata-se de uma compilação de textos redigidos em diversas eras por mãos diferentes, e que toma sua forma final no século XII – já sob forte influência cristã. Não é de estranhar, portanto, que o *Livro das Invasões* inclua, de forma bastante truncada, referências a eventos bíblicos – por exemplo, Cesair, a primeira pessoa a chegar à Irlanda, é neta de Noé. A seguir, uma breve e despretensiosa descrição de cada invasão:

### *A Invasão de Cesair*

A neta de Noé não pode ingressar na arca para escapar do dilúvio, mas a ela foi revelada a informação de que havia uma ilha nos confins do mundo chamada Ínis Fáil (Ilha do Destino, ou seja, a Irlanda) onde a grande enchente não seria sentida. Para lá ela se dirige, na companhia de cinqüenta mulheres e três homens, sendo um deles o seu marido Fintán mac Bóchra.

Lá chegando, dois dos três homens acabam morrendo, e a tarefa de povoar a Irlanda cabe a Fintán, o único homem sobrevivente. Esse texto possui alguns detalhes bastante cômicos – ao perceber que era o único homem do contingente de imigrantes, Fintán não se sente "apto" para a missão de povoar a Irlanda e foge, assumindo a forma de um salmão. Abandonada, Cesair morre de desgosto – mas ela não duraria muito mais, pois as águas do dilúvio acabam por atingir a Irlanda, matando a todos – menos Fintán, o qual, ainda como um salmão, consegue escapar. Fintán terá um papel importante nas lendas irlandesas mais tarde, quando ele será o responsável pela transmissão de muito da história da Irlanda.

## *Partholón e seu Povo*

Este intrigante personagem possui elementos suficientes para enlouquecer o mais calmo dos mitólogos celtas. O nome Partholón seguramente não é de origem irlandesa, pois o som "P" inexiste no idioma irlandês arcaico. Alguns estudiosos especulam que seu nome deriva da Pártia – o antigo nome de uma região no norte do atual Irã – também uma área de influência indo-européia. Outra possível origem seria o nome Bartholomeus, que na tradição cristã é um sobrevivente do dilúvio. Para confundir ainda mais os estudos, Partholón é apresentado nas lendas como um príncipe grego que cai em desgraça ao assassinar seus pais. Expulso de sua terra, e após vagar anos, ele chega à Irlanda no dia de Beltaine, com sua família e seus druidas. São bem recebidos pela terra da Irlanda, que cria quatro planícies para que ele e seu povo possam cultivar a terra – afinal, são os Partholonianos que introduzem a agricultura à Irlanda. Outras técnicas trazidas por eles são: a produção de cerveja, a invenção do caldeirão, a legislação e a tradição tipicamente irlandesa da hospitalidade. É durante seu domínio que ocorre a primeira batalha da história irlandesa, entre os Partholonianos e os demoníacos Fomoire – uma terrível raça de piratas, por vezes retratados como monstruosos em aparência, que daqui por diante atormentará todos





os povos que se instalam na Irlanda. Além de todas essas inovações, os Partholonianos introduzem também o adultério na Irlanda: a vítima é justamente Partholón, cuja esposa, durante sua longa ausência enquanto caçava, entrega-se aos braços de um criado... Partholón morre 30 anos após chegar a terras irlandesas, e seu povo dura mais 120 anos, até ser devastado por uma peste. Uma das variações do texto afirma que somente um indivíduo sobrevive, e este é Túan mac Cairill, o qual – a exemplo de Fintán do povo de Cesair – relatará em tempos futuros os fatos da história da Irlanda.

## *O Povo de Nemed*

Trinta anos após o desaparecimento dos Partholonianos, uma nova leva de imigrantes oriundos da Cítia desembarca na costa irlandesa, liderados por Nemed ("Sagrado"). Também ele traz consigo somente familiares mais próximos (esposa, filhos e noras) além de mais 20 companheiros – os demais pereceram, pois 33 dos 34 navios de sua frota original se perderam no oceano. Esse povo assemelha-se em muito aos próprios Partholonianos, pois também eles são capazes de criar planícies cultiváveis e represar lagos. Míde, o druida-chefe do povo de Nemed, foi o primeiro a acender uma fogueira na Irlanda. Também eles se vêm às turras com os Fomoire, derrotando-os em batalha por três vezes, mas por fim sucumbindo. Reduzidos a vassalos dos terríveis Fomoire, os Nemedianos devem anualmente pagar um pesado tributo aos seus senhores. Em busca de vingança, lançam um ataque à fortaleza Fomoire numa ilha na costa irlandesa e, apesar de matar muitos de seus inimigos, acabam sendo dizimados. Somente 30 Nemedianos sobrevivem, os quais se espalham pelo mundo. Um deles, Britán Mael, refugia-se na Escócia e – segundo as tradições irlandesas – é em homenagem a ele que a ilha da Grã-Bretanha recebeu seu nome. Outro sobrevivente, Iarbonél, atravessa a Europa, indo refugiar-se no leste europeu. Um de seus descendentes, Béothach, forma um clã que retornaria à Irlanda gerações mais tarde como os poderosos

Tuatha Dé Danann. Por fim, Semion lideraria um povo chamado Fir Bolg, originário da Grécia e que também invadiria a Irlanda.

## *Os Fir Bolg*

Segundo o *Livro das Invasões*, foram os Fir Bolg os responsáveis pela introdução do ferro à Irlanda. Sua permanência na Irlanda foi pacífica e próspera, especialmente sob o governo de Eochaid mac Eirc, um nobre e justo rei. Porém uma poderosa invasão faria dela também breve. Incapazes de conter a chegada dos mágicos e divinos Tuatha Dé Danann, os Fír Bolg são forçados, após a primeira Batalha de Moytura, a deixar a terra da Irlanda e buscar refúgio em outras paragens. Tinha início o período mais glorioso da mitologia irlandesa.

## *Os Tuatha Dé Danann*

Sem dúvida o mais importante dos povos a invadir a Irlanda, os Tuatha Dé Danann representam os deuses originais da religião irlandesa pré-cristã. Aqui encontramos em toda a sua glória Dagda, Lugh, Morríghan, Brighid e muitos outros. O nome Tuatha Dé Danann pode ter dois significados: Tuatha é "povo", "tribo". Se associado à deusa Anu/Danu, eles são o "Povo da Deusa Danu". A palavra Dán, porém, significa "arte" – o que nos leva a considerar a hipótese de Tuatha Dé Danann significar o "Povo dos Deuses da Arte", algo que descreve perfeitamente este grupo de deidades fantásticas.

Seja como for, também eles chegam no festival de Beltaine, e imediatamente após desembarcar no litoral, ateiam fogo a suas próprias naus, impossibilitando a fuga de sua nova pátria. Eles chegam envoltos numa densa névoa mágica – a qual causa um eclipse de três dias[1] – oriundos

[1] Em algumas versões, é justamente a fumaça dos navios incendiados a causar o eclipse.





de misteriosas cidades no norte do mundo – Falias, Gorias, Findias e Murias. De cada uma dessas cidades mágicas os Tuatha Dé Danann trazem um tesouro, a saber: de Falias, Lia Fáil, a "Pedra do Destino", onde eram coroados os reis da Irlanda; de Gorias, a Gáe Assail (a "Lança de Assal"), que viria a ser de Lugh (capítulo 8); de Findias, a espada inescapável de Nuada; e finalmente, de Murias, o caldeirão do Dagda (capítulo 10), chamado de o "Inesgotável". O simbolismo por trás desses tesouros pode ser perfeitamente compreendido quando levamos em consideração as palavras da autora Caitlín Matthews:

> "Os celtas não reconheciam forças superiores ao Ar, Fogo, Água e Terra, pois estas são as forças duradouras que formam nosso planeta."[1]

Cada um dos tesouros dos Tuatha Dé Danann representa um desses elementos. A Lia Fáil, uma grande pedra em formato de coluna, simboliza a própria Terra, cujo poder deve ser compreendido pelo verdadeiro Rei. Dizem as lendas que quando aquele destinado a ser o rei de toda a Irlanda se postava sobre a Lia Fáil, ela "cantava", através de um longo guincho – é a Soberania da Terra manifestando-se quando encontra seu representante. A Lança de Lugh, que retornava às suas mãos após ser lançada, está associada ao elemento Fogo – como veremos, o próprio Lugh é um deus solar. A espada de Nuada, como o próprio naipe de espadas, está associada ao Ar, ao conhecimento do grande rei Nuada. Por fim, o caldeirão do Dagda, protótipo do Graal (o cálice), é o recipiente que contém a Água – fonte da vida.

Os mistérios dos quatro elementos são a base da magia e do conhecimento oculto ocidental. Até hoje, encontramos os quatro elementos em disciplinas mágicas como o Tarô e a Astrologia, trazendo consigo o

[1] *Celtic Book of the Dead, The* – Caitlín Matthews, Aquarian Press, 1992.

mesmo simbolismo aqui descrito. Entre os benefícios trazidos pelos Tuatha Dé Danann, consta que, além de criar mais planícies e novos lagos, eles introduziram a criação de suínos.

Seu relacionamento com os Fomoire é ambíguo – existem inúmeros personagens de sangue Fomoire por parte de pai e Tuatha Dé Danann por parte de mãe, ou vice-versa. Ainda assim, as duas raças se engalfinham na mais sanguinária batalha já travada em solo irlandês, a Segunda Batalha de Moytura (ver abaixo). Como resultado dessa batalha, os Fomoire são expulsos de uma vez por todas das terras da Irlanda, permitindo assim que os Tuatha Dé Danann estabeleçam seu domínio, um período de prosperidade e paz, inaugurando uma "Era de Ouro" da mitologia celta irlandesa. Seus reis governam a partir do monte sagrado de Tara, o coração espiritual da Irlanda, e de lá só são expulsos após a chegada dos Milesianos, o último povo a conquistar a Irlanda, conforme os textos do *Livro das Invasões*.

## *Os Milesianos*

Contrastando com o poder mágico dos Tuatha Dé Danann, os Milesianos formam uma raça de mortais. Duas correntes distintas buscam explicar a origem do povo de Míl Espáine: uma, que como nos demais casos tenta atribuir-lhes uma ligação direta com a Bíblia, e segundo a qual eles vinham de terras no Oriente Próximo; e a outra, que vê em sua chegada à Irlanda um fato historicamente comprovado, que é a onda de tribos celtas goidélicas. A desesperada tentativa de encaixar os mitos celtas com eventos bíblicos só pode ser atribuída à grande ambigüidade que caracterizava os primeiros cristãos na Irlanda. Como se pode perceber, eles aceitavam a nova religião, mas tentavam ainda manter a sua espiritualidade originalmente céltica – daí termos explicações bastante criativas para muitas das lendas irlandesas, especialmente as que concernem os Milesianos. De acordo com essas lendas, os Milesianos, originários da Espanha, viveram na região da Cítia (atual Irã), e decidiram-se por migrar





para a Irlanda para cumprir a profecia de um druida, Caicer. Seu líder, Míl Espáine, é originário da Ibéria (daí o seu nome, "Soldado da Hispânia"). Quando se põem a caminho e chegam ao Egito, Míl Espáine (a quem devem seu nome) é feito comandante do exército do Faraó Nectanebus. Tão valoroso é seu desempenho a serviço do faraó que este lhe dá a mão de sua filha em casamento. O nome dela é Scota – literalmente, "irlandesa". Após sua estada, partem para o poente, rumo a sua "terra prometida". Ao atravessar sua Espanha natal, Míl Espáine envolve-se num conflito local, e acaba por ser morto, e assim seu sonho de chegar à Irlanda jamais seria por ele concretizado. Mesmo sem seu líder, porém, os Milesianos prosseguem em sua jornada, atravessando a península Ibérica. É no noroeste dessa extensão de terra que Bréogan, agora líder dos Milesianos, constrói uma alta torre, na região hoje conhecida como Trás-os-Montes, em Portugal. Do alto da torre, Íth, tio de Míle Espáine, avista a Irlanda, o que desperta em todos um desejo desmedido de lá chegar.

Ao chegar à Irlanda numa expedição de reconhecimento, Íth e um pequeno grupo de Milesianos encontram-se com três líderes dos Tuatha Dé Danann, os quais partilhavam a ilha entre si. Íth lhes oferece alguns conselhos, os quais despertam a desconfiança dos reis Tuatha Dé Danann que, numa emboscada, acabam assassinando o recém-chegado. Os Milesianos então preparam uma expedição punitiva e de conquista, liderados pelos nove irmãos de Íth e pelos oito filhos do próprio Míle Espáine. Após uma série de contratempos, que custam as vidas de diversos desses líderes, os Milesianos finalmente desembarcam na Irlanda, sob o comando de Amairgin, bardo e poeta e um dos filhos de Míl.

Mas a conquista ainda não havia se efetivado. Para tanto, teriam que lutar contra os poderosos Tuatha Dé Danann e seus poderes mágicos. Os Milesianos contam então com uma inesperada ajuda mágica, na figura de três deusas – Bánba, Fótla e Ériu. As três deusas oferecem-se para auxiliar os Milesianos, desde que eles preservem para sempre seus nomes como o nome da ilha irlandesa. Amairgin atende ao pedido de Ériu, e até hoje o

nome oficial da Irlanda é Éire. Cada uma dessas deusas Tuatha Dé Danann é casada com um rei, chamados Mac Cuill, Mac Cécht e Mac Gréine.

Os três reis se oferecem para abandonar a Irlanda, juntamente com os demais Tuatha Dé Danann, bastando para isso apenas que os Milesianos retornassem para seus navios e os mantivessem a nove ondas de distância do litoral. Apesar de concordar com a exigência, esta não passava de um truque, e os Tuatha Dé Danann, através de sua magia, criam uma terrível tempestade, que afoga muitos dos Milesianos. Os sobreviventes retornam então à terra firme e infligem duas derrotas incontestáveis aos Tuatha Dé Danann, que se retiram então para suas moradas definitivas, no interior das colinas sagradas da Irlanda.

Uma questão fica no ar: se os Tuatha Dé Danann eram tão poderosos, como podem ter sido derrotados por uma raça de mortais? A resposta talvez seja encontrada numa explicação bem simples: as três deusas – Bánba, Fótla e Ériu – são nomes para a terra da Irlanda, ou seja, representam a própria soberania da terra. Seus maridos são, literalmente, o Filho da Avelã (símbolo da Sabedoria), o Filho do Arado e o Filho do Sol – todos atributos vitais de uma sociedade agrícola, necessários para trabalhar a terra com sabedoria. Percebe-se claramente aqui que a lenda não é composta apenas para entreter ou para divertir. Na verdade, ela está profundamente embebida na história – ou seria a história que está embebida em lenda? Pouco importa. A mitologia irlandesa é rica justamente porque "história e mito, no fim das contas, são feitos da mesma matéria".

A leitura do *Livro das Invasões* implica, antes de mais nada, em ter em mente que os textos foram escritos por monges cristãos, os quais, como dito anteriormente, relutavam em abandonar as crenças de seus ancestrais. As inúmeras tentativas de "cristianizar" as origens dos povos retratados causam muita confusão, mas uma coisa é certa: muitos dos personagens apresentados no *Livro das Invasões* são na verdade os próprios deuses da religião celta em pleno esplendor, ou então humanizações desses deuses.





Muitos historiadores desprezam o conteúdo do *Livro das Invasões* por julgá-lo mera ficção, e até mesmo a maioria dos mitólogos o encara como mais uma saga fantástica e nada mais. Essa é uma abordagem equivocada, pois desperdiça a chance de se compreender muitos eventos distantes no tempo preservados na forma de lendas. Assim como a existência de histórias de um dilúvio nas mais diferentes tradições aponta para um evento histórico, os fatos relatados no *Livro das Invasões* podem fornecer dicas importantes para que se compreenda não só a espiritualidade dos celtas da Irlanda, mas sua própria História.

Pesquisas demonstram, por exemplo, que realmente houve um faraó (na verdade, dois) de nome Nectanebus, na 30ª Dinastia, o que corresponde ao período entre 380 e 340 a.C. – um período em que, sabemos, tribos celtas já haviam iniciado seus movimentos migratórios rumo ao oeste europeu.

A construção da torre de Bréogan em Trás-os-Montes, Portugal, é outra prova dos indícios históricos fortemente comprováveis pela mitologia do *Livro das Invasões*. Aquela região de Portugal, fronteiriça com a Galícia espanhola, possui ainda hoje fortes influências celtas na música, nos costumes e no folclore. Basta lembrar que as capitais de ambas as províncias (Bragança, em Trás-os-Montes, e La Coruña, originalmente chamada de Brigantia) compartilham do mesmo nome, que as associa diretamente ao construtor da tal torre (Bréogan), à deusa Brighid (capítulo 5) e à tribo celta dos Brigantes. É amplamente aceita a hipótese de que os últimos celtas a chegarem à Irlanda o fizeram partindo da Península Ibérica.

Sabe-se mais: essa última leva de celtas que migrou para a Irlanda era constituída pelos chamados goidélicos, que falavam um idioma conhecido como "Celta-Q" (a língua celta se divide em dois troncos principais, o Celta-P e o Celta-Q). No *Livro das Invasões*, o povo responsável pela introdução do idioma goidélico são os Milesianos. Consta que um filho Milesiano de Scota ("Irlandesa") foi o responsável pela criação do goidélico, e seu nome Goidél Glas (Gaélico Verde) parece oferecer uma

boa prova de que, ainda que os personagens fossem fictícios, eles foram criados para explicar a história.

O parentesco existente entre diversos povos invasores da Irlanda (notadamente entre Partholonianos, Fir Bolg e Tuatha Dé Danann) parece indicar que, ainda que diferentes, esses povos possuíam a mesma etnia – e a história da expansão celta pelo continente europeu ocorre exatamente dessa forma, em levas diferentes de grupos muito semelhantes étnica, cultural e religiosamente. A diferença mais sensível entre essas vagas migratórias de celtas surge justamente com a divisão do idioma celta em suas duas ramificações, "P" e "Q" – aparentemente, é isso que se mostra com a chegada dos Milesianos.

Se assim é, que o *Livro das Invasões* passe a ser tratado como História. Lugh, Morríghan e Brighid são tão reais quanto Brian Boru, James Connoly, Stuart Pearse e outros personagens históricos da Irlanda.

## A Batalha de Moytura

Dentro do *Livro das Invasões*, uma passagem é fundamental para que os deuses e as deusas celtas sejam conhecidos. Tal passagem é a Batalha de Moytura – ou "as Batalhas", pois na verdade houve duas.

A palavra "Moytura" é uma anglicização da expressão gaélica *Maige Tuired*, significando "Planície das Colunas". Existem algumas localidades na Irlanda que se candidatam a ser o sítio dessas batalhas: uma vila no Condado de Sligo chama-se literalmente Moytura, e não muito longe dela foram encontrados vestígios de uma grande coluna de pedra, ao lado de outras ruínas. No sul do vizinho Condado de Mayo, uma planície ainda é conhecida como Moytura.

Seja onde for, a primeira batalha de Moytura ocorre durante as celebrações de Beltaine (o início do verão), quando os Tuatha Dé Danann desembarcam na Irlanda e lutam contra os Fir Bolg pela posse da terra. O





fato de sua chegada coincidir com o Beltaine é um forte indicador da grandeza dos Tuatha Dé Danann, pois o Beltaine é um período positivo das celebrações anuais, um período que marca a vida em expansão. Assim, a chegada dos Tuatha Dé Danann é celebrada como o retorno da vida à terra. Mas os Fir Bolg não acham muita graça nisso, e opõem-se à chegada dos forasteiros, desencadeando a Primeira Batalha de Moytura, conhecida como Cáth Maige Tuired Conga (por causa do vilarejo de Cong, no Condado de Mayo). A luta é sangrenta, causando pesadas baixas em ambos os lados – até Nuada, o Rei dos Tuatha Dé Danann, é gravemente ferido, tendo sua mão (ou braço) decepada em batalha. De acordo com os costumes celtas, o grande rei deve ser íntegro de corpo, mente e alma – e isso impede Nuada de seguir governando os Tuatha Dé Danann. Assume seu lugar Bres, meio Tuatha Dé Danann e meio Fomoire, e por isso havia uma grande esperança de que fosse capaz de apaziguar os conflitos entre Tuatha Dé Danann e Fomoire. Tais esperanças, porém, serão logo frustradas. Quando finalmente os Fir Bolg reconhecem a derrota, é-lhes permitido refugiar-se na província de Connacht (a oeste da Irlanda) e em ilhas menores no litoral irlandês. A Irlanda agora está sob o domínio dos Tuatha Dé Danann.

Mas, como dissemos, estes não possuem um bom líder. Apesar de conhecido como Eochaid Bres ("Bres, o Belo"), ele se revela um péssimo governante, indigno, opressor, pouco sábio e, absurdo dos absurdos para a mentalidade celta, pouco hospitaleiro. Os líderes dos Tuatha Dé Danann reclamam que, por mais que visitem o grande rei Bres em seu palácio, ao saírem "seus hálitos jamais apresentam o aroma de cerveja"... Essa é exatamente a causa de sua queda. Bres permite que seus ancestrais Fomoire ingressem na Irlanda e subjuguem os Tuatha Dé Danann, submetendo-os às mais humilhantes tarefas. Quando Cairbre, o poeta satirista dos Tuatha Dé Danann, visita o palácio real de Bres, recebe pouca atenção e é acomodado numa edícula, ao invés de receber aposentos dignos – e isso é a gota d'água que transborda o copo. Cairbre cria uma sátira de escárnio tão poderosa e difamadora que imediatamente o rosto de Bres é coberto

por inúmeras pústulas vermelhas. Forçado a renunciar por não ser íntegro, Bres deixa a Irlanda e parte para a terra de seus ancestrais Fomoire (muitas vezes identificada como a Ilha Tory, na costa de Donegal). Lá, Bres espera formar um poderoso exército Fomoire que lhe reconduzirá ao poder. O cenário estava armado para a Segunda Batalha de Moytura.

Do lado Tuatha Dé Danann, novamente liderados por Nuada – o qual recebera um braço mágico feito de prata e ouro pelo druida Dian Cécht, que lhe permite todos os movimentos –, os Tuatha Dé Danann se preparam para a batalha. É aqui que surge a figura de Samildánach, outro nome para Lugh Lámfhota (como veremos no capítulo 8), o qual assume o comando dos Tuatha Dé Danann para a batalha. A chegada de Lugh, o encontro de Dagda e Morríghan e muitos outros eventos de grande carga mágica e simbólica, a serem descritos nos próximos capítulos, ocorrem justamente neste período.

Com o desembarque da poderosíssima força Fomoire, tem início a violenta batalha. Os Tuatha Dé Danann fazem uso de sua magia e conseguem alguma vantagem – por exemplo, quando o já citado druida Dian Cécht, em companhia de seus três filhos, restaura a vida aos Tuatha Dé Danann mortos em combate. Lugh também é determinante nessa batalha, e o grande desfecho ocorre justamente por suas mãos – ainda que os Tuatha Dé Danann, temendo por sua integridade, tenham insistido em impedi-lo de participar diretamente do combate. O texto se encerra com uma profecia da Morríghan, a qual, após declarar o fim da batalha, faz revelações sobre o futuro e o fim dos tempos.

Os temas mais profundos deste texto serão desenvolvidos nos capítulos futuros, onde trataremos de diversos deuses e deusas em separado.

## *A Cartilha do Sábio*

Este texto pouco conhecido pela maioria dos celtistas é uma das mais importantes fontes de conhecimento das tradições celtas da Irlanda. Seu nome é a tradução literal para *Auraicept na nÉces*, e nele estão contidos os princípios





básicos da língua irlandesa, com correlações entre o irlandês e o latim, além de importantes informações sobre o Ogham, o alfabeto dos druidas. Alguns relatos dão conta de que foi composto por Cenn Fáelad, um poeta guerreiro a quem também se credita a conclusão do conjunto legal conhecido como Leis Brehon – Brehon é, literalmente, "juiz", apesar de que ao Brehon não cabia julgar, mas apenas desenvolver as leis da sociedade celta.

## O Roubo do Gado de Cooley

A famosa saga conhecida como Táin Bó Cuailgne pertence a um grupo de lendas irlandesas que sempre apresentam em seu cerne um roubo de bois, vacas ou novilhos divinos. Pertence a um ciclo conhecido como Ciclo Ultoniano, ou seja, do Ulster (o norte da Irlanda). No Táin, como é mais conhecido, encontramos personagens importantes como Maeve, Fergus mac Róith e o célebre guerreiro Cu Chulainn. Apesar de o Táin pertencer a um período posterior ao ciclo dos Tuatha Dé Danann, muitos de seus personagens divinos surgem com grande freqüência – como Lugh e a Morríghan.

Além da lenda central, muitos outros temas satélites estão a ela acoplados, fornecendo informações preciosas sobre os personagens e os fatos narrados. De modo bem genérico, o Táin narra a disputa entre o exército de Maeve, rainha de Connacht, e as forças do Ulster (respectivamente, as províncias do Oeste e do Norte da Irlanda) pela posse do Donn Cuailgne, um poderoso touro marrom. Novamente, o simbolismo destas lendas será posteriormente desenvolvido em capítulos futuros.

## O Colóquio dos Anciãos

Acallam na Senórach – Narrativa do século XII, que preserva muito das lendas dos Fianna e da Irlanda através de diálogos entre Oísin e São

Patrício. De suas conversas emerge um interessante contraste entre os valores pagãos e cristãos, por vezes bastante avesso à nova religião.

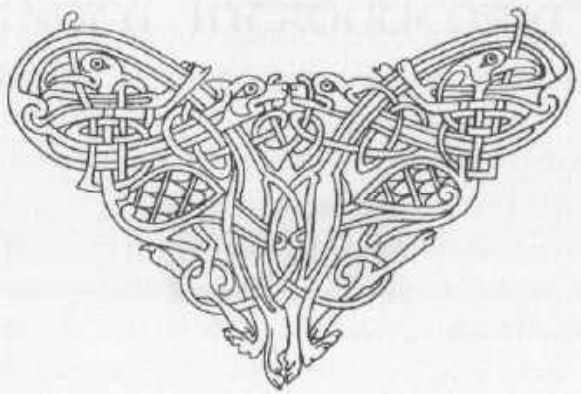
Citamos acima apenas algumas das principais fontes da mitologia celta irlandesa, e inúmeras outras existem, na forma de textos, compilações, glossários e lendas só recentemente registradas, que vinham sendo transmitidas oralmente, conforme a tradição celta.

Tradições mantidas oralmente, sem registros escritos, podem desaparecer com facilidade quando a cultura que as desenvolveu perde a força e a vitalidade. Se hoje nos é possível estudar e compreender a cultura suméria, misteriosamente desaparecida, é porque os estudiosos foram capazes de decifrar suas tábuas de argila repletas de inscrições cuneiformes. Caso os sumérios não possuíssem escrita, estaríamos até hoje tentando compreender quem teriam sido aqueles formidáveis construtores de canais de irrigação na Mesopotâmia. Mesmo sem escrita, porém, a cultura celta sobreviveu por séculos, através da tradição oral dos seus bardos, os *fili* (poetas).

Quando os monges copistas irlandeses compilaram os textos pré-cristãos de sua terra, a tradição oral perdeu sua força, mas não desapareceu. Ainda hoje, falando um idioma diferente do seu gaélico original, os irlandeses são conhecidos mundialmente por suas habilidades poéticas e literárias – habilidades que, de tão profundamente arraigadas na essência desse povo, manifestam-se até mesmo em um outro ambiente, o idioma inglês. Percebe-se, portanto, que certos traços de um povo jamais desaparecem – o que nos permite deduzir que, mesmo que os cristãos não tivessem passado as antigas tradições celtas para o papel, ainda assim elas sobreviveriam, pois elas são a verdadeira história do povo irlandês – e estarão sempre vivas nos níveis mais profundos de suas almas.



II



# Vivenciando os Deuses e as Deusas Celtas

# Nota Introdutória

Nesta segunda parte do *Livro da Mitologia Celta*, travaremos contato com os deuses e as deusas desse panteão. Cada capítulo tratará individualmente de um deus ou uma deusa celta, oriundos das tradições da Irlanda, do País de Gales e dos Ciclos Arthurianos. Além do simbolismo de cada deidade, veremos como elas se comportam nas lendas e mitos, possibilitando-nos conhecer melhor estes deuses e deusas tão fascinantes e estabelecendo com eles uma relação de identidade. O mais importante, porém, é fazer dessa identidade algo realmente íntimo, significativo para cada um de nós – humanos e deuses.

O objetivo principal é que esse contato com os deuses e as deusas celtas não se restrinja apenas a uma leitura fria e racional do que pode ser inferido pelos relatos de suas lendas e mitos. Na verdade, esses deuses são vivos, e ganham mais vida à medida que nós os reconhecemos e

compreendemos. Desse ponto em diante, eles passam a fazer parte de cada um de nós, assim como nós fazemos parte de todos eles.

As fontes utilizadas para a pesquisa e a elaboração destes capítulos variam de interpretações modernas de autores consagrados a textos originais das lendas irlandesas. Em todos os casos, o que se procura é aliar a exatidão dos fatos à calorosa compreensão espiritual de seus significados mais profundos. As inferências pessoais do leitor serão também de extrema importância, pois os mitos e lendas dos celtas mantêm-se vivos graças ao seu dinamismo e à capacidade de falar a língua de nossas almas. Cada um de nós recebe e percebe os deuses à sua maneira, garantindo assim a vitalidade dos deuses e das deusas celtas.

Todos eles possuem algo a nos dizer, oferecendo, através de suas lendas, reflexões, conselhos e orientações. Ao final de cada capítulo, três perguntas relacionadas aos principais temas abordados servem de orientação para essas reflexões, que pode assumir diversas formas: análises temáticas, comparações comportamentais, jornadas interiores, rituais e meditações. Cada indivíduo possui o seu modo particular de se conectar com a Divindade, e essa individualidade deve ser respeitada. Todas as maneiras são válidas, desde que sejam feitas com intenção verdadeira, com respeito e responsabilidade. Afinal, os deuses são como pessoas conhecidas, as quais podem ser amigas; servir-nos de exemplo; aplicar sermões; cobrar posturas; e operar mudanças, tudo visando o nosso crescimento e desenvolvimento. Como os nossos conhecidos, os deuses exigem respeito, o que não quer necessariamente dizer subserviência. Respeito, na verdade, é o melhor sinônimo para amor.

Cada capítulo possui ainda um quadro especial com diversos temas relevantes para a compreensão da filosofia celta e sua aplicação à nossa realidade. Temas como a Morte, a Triplicidade, o Casamento Sagrado e a Magia são abordados de forma breve e concisa, auxiliando a leitura dos capítulos e promovendo uma integração maior entre nós e as deidades celtas.





Prepare-se então para embarcar numa jornada que o levará para o Outro Mundo – a Morada dos Deuses e das Deusas do panteão celta.

"Que a estrada se erga para lhe encontrar, e que o vento sopre sempre às suas costas."

Bênção irlandesa

# Capítulo 5
# Brighid

"Uma Banfíle (Poetisa), filha do Dagda. Ela é a Sábia, a Mulher dos Conhecimentos; ou ainda Brighid, a Deusa a quem os poetas veneravam por ser grandiosa e renomada por seus cuidados protetivos. Ela era portanto chamada de 'A Deusa dos Poetas'. Suas irmãs eram Brighid, a Médica, e Brighid, a Ferreira. Entre todos os irlandeses havia uma deusa chamada Brighid. Brighid origina-se de 'Breo-agit', ou flecha flamejante."

Glossário de Cormac, séc. X

Iniciar uma série de capítulos sobre deuses celtas com Brighid é ao mesmo tempo um desafio e um alento: um desafio por se tratar de uma das mais complexas e ricas deidades do panteão celta; um alento, pois suas características benevolentes e duradouras fazem dela uma introdução perfeita para o tema.

Brighid – também grafada Brigid, Brigit, Bríd, Bríde, Bridget e Briid – é uma deusa tão popular na Irlanda quanto em outras paragens onde os celtas tenham se instalado. Ao lado de Lugh e possivelmente do Dagda,

Brighid pertence a essa categoria muito pequena de deuses e deusas aos quais nos referimos como pan-célticos, ou seja, conhecidos e cultuados em virtualmente todos os territórios onde os celtas se instalaram. Os brigantes, uma confederação de tribos celtas que se instalou em pontos tão diversos quanto a Armórica (França), a Grã-Bretanha e o sul da Irlanda, derivam seu nome da deusa Brigantia – aparentemente mais uma variação de Brighid. Na Gália, a deusa Brigindo é sem dúvida outra faceta desta deidade, enquanto que Brigantia é o nome original das cidades de Bragança em Portugal e de La Coruña na Galícia (Espanha). Mas é na Irlanda, como de costume, que os elementos desta deusa foram melhor preservados – principalmente após a cristianização de Brighid na forma de Santa Brígida. Ou melhor, das Santas Brígidas, pois existem quinze santas com esse nome na Irlanda! A mais importante, sem dúvida, é Santa Brígida de Kildare, de quem falaremos mais adiante. Antes, porém, é importante conhecer mais sobre a Brighid original, a poderosa Tuatha Dé Danann.

Filha de ninguém menos que o Dagda, Brighid é associada a temas tão importantes na cultura celta irlandesa quanto a fertilidade, a colheita, a poesia, a arte metalúrgica e a criação de gado. Muitos destes temas podem ser encontrados nas celebrações do festival primaveril de Óimelc (também chamado de Brigantia em algumas tradições), um termo que em irlandês arcaico significa algo como "lactação das ovelhas". A renovação da vida trazida pela primavera e a cura da terra após os meses do rigoroso inverno europeu correspondem exatamente a Brighid e seus dons de restauração, fertilidade e inspiração. Nada mais próximo à matéria-prima dos poemas do que o desabrochar das flores da primavera, a amorosa recepção dos filhotes por suas mães, a alimentação das crias pelo leite – alimento sintetizado pelo organismo da mãe num profundo ato de doação ao filho. Ao celebrar os ritos de Óimelc por volta do dia 1º de fevereiro (o início da primavera no Hemisfério Norte), os celtas acessavam através de Brighid o inesgotável manancial de vida que volta a fluir na terra e em todas as suas criaturas.





Assim sendo, vemos como a poesia está diretamente associada a Brighid – a chama inspiradora que arde na alma do artesão de versos e rimas. Chama que também alimenta a forja, sobre a qual a alquimia da transformação dos metais se opera nas mãos sábias – e verdadeiramente mágicas – do ferreiro. E temos igualmente a chama do fogo que cura, afastando a doença e restaurando a integridade. Tudo isso faz parte dos domínios de Brighid, a Deusa da Tríplice Chama, "ela que sopra sobre os juncos, ao vento, no coração das mulheres e na mente dos poetas".

De acordo com as fontes mitológicas mais remotas da Irlanda, Brighid é filha do Dagda, o Bom Deus, e pertence assim aos Tuatha Dé Danann. Versões conflitantes das lendas fazem dela esposa de Tuireann, com quem tem três filhos (Brian, Iuchar e Iucharba) e que posteriormente acabam por matar Cían, o pai de Lugh. Esta é sem dúvida uma versão bastante confusa. Outra, melhor compreendida, dá conta de que Brighid tinha como marido Bres, o malfadado líder dos Tuatha Dé Danann após a primeira Batalha de Moytura. Dessa união surge Rúadan, o qual tomba em combate na Segunda Batalha de Moytura. Brighid vai até o campo de batalha, em busca do corpo de seu filho. Ao encontrá-lo sem vida, lamenta sua morte numa tradição que viria a ser conhecida como *keening* (irlandês *caoineach*), e que ainda hoje é preservada nas áreas mais rurais da Irlanda. Os *keenings* eram lamentos emitidos por mulheres quando da morte de um membro da família ou da comunidade. São choros pungentes, quase bestiais, descritos por observadores como o som de "um grande número de bruxas ou demônios infernais". Obviamente, uma comparação como essa só demonstra a ignorância e o desrespeito por uma cultura que, como qualquer outra do mundo, lamenta a partida de seus entes queridos. Brighid, portanto, foi a responsável pela criação do primeiro *keening* da Irlanda – o que nos fornece um outro componente interessante a ser analisado, quase sempre ignorado pelos mitólogos celtas: o lado sombrio de Brighid.

"Toda vela acesa projeta ao seu redor inúmeras sombras", e a luminosa Brighid, com sua tríplice chama, não é exceção. Uma das facetas mais obscuras

dela pode ser intuída por uma outra interpretação para o significado de seu nome. A palavra Brig, em irlandês arcaico, significa força, poder.[1] Segundo alguns filólogos, tal correlação pode estar por trás da existência de um grupo de guerreiros chamados Brigands – ou "soldados de Brighid". Uma derivação natural daria origem ao vocábulo latino *briga*, amplamente usado nos idiomas latinos, como o português, significando luta, combate. Esse aspecto menos pacífico e desconhecido de Brighid também deixará marcas na iconografia e nas lendas que cercam a católica Santa Brígida.

Ainda assim, Brighid é muito mais conhecida e cultuada por suas qualidades de Deusa das Artes e dos Ofícios. Todos os ferreiros lhe prestavam homenagem, pois era Brighid quem alimentava o fogo da forja. Outras atividades normalmente associadas a ela são: a criação de gado e outros animais domésticos, a tecelagem, o tingimento de tecidos e a produção de cerveja – bebida da qual os celtas eram (e continuam sendo) grandes apreciadores. Na sociedade celta, muitas dessas atividades estavam a cargo das mulheres, o que torna Brighid uma deusa feminina por excelência. Principalmente se levarmos em consideração a sua ligação direta com a proteção das parturientes em seu divino momento de entregar ao mundo um novo ser vivo.

Unindo os temas do feminino e do fogo, Brighid é a responsável pela lareira, o fogo sagrado ao redor do qual a família se reúne nas frias noites de inverno, reforçando seus laços sangüíneos. Por fim, lembremos que Brighid é definida pelo Glossário de Cormac como uma *banfile*, ou seja, uma poetisa – literalmente, uma "mulher *fili*". Os *fili* irlandeses equivalem aos bardos da Grã-Bretanha e da Gália – são portanto os poetas, responsáveis pela criação e memorização de poemas que preservam o conhecimento e a sabedoria da sociedade celta. Sendo Brighid uma *banfile*, ela é a "padroeira" de todos os poetas e da própria poesia – e de poesia os irlandeses entendem. Outra função dos *fili* era a de, através de seus poemas e canções, prever o futuro.

[1] Em irlandês moderno, Brí = poder, vigor.





Ao repassarmos as informações agora apresentadas, veremos que Brighid está intimamente ligada aos seguintes temas: à criação de animais; à metalurgia; à lareira familiar; ao tear; à música; à poesia; à medicina e à cura; aos alimentos (especialmente grãos); à adivinhação. Por tudo isso, ela corresponde de forma perfeita ao mito da Grande Deusa Mãe. Senão vejamos: na visão de várias culturas, a Grande Mãe é a geradora da Natureza, cuidando dela em todos os aspectos, alimentando o mundo – coisa que Brighid faz como a que nutre e protege o parto. Além disso, Brighid é uma deusa tríplice, posto que descrita como sendo, na verdade, três irmãs, cada qual responsável por um tema: a Inspiração (sabedoria, poesia e profecia), as Artes com metais e a Cura. No lema da moderna *Ord Brighideach* (Ordem de Brighid), esses temas são apresentados de forma clara: "chama na forja, que molda e tempera; chama no caldeirão, que alimenta e cura; chama na mente, que incita e inspira."

Os deuses e deusas celtas são por demais poderosos para desaparecerem da noite para o dia das almas e corações dos que os adoram. Quando a nova religião cristã desembarcou na Irlanda com sua sanha intolerante pelo poder, tentou suprimir as ancestrais tradições celtas – e até certo ponto logrou fazê-lo. Brighid, porém, representa como ninguém a capacidade de sobrevivência dos deuses e das deusas da Irlanda – ainda que reduzida à condição de uma mera santa. Nas palavras de Walter e Mary Brenneman,

> "o que encontramos no antigo centro de culto de Brighid hoje em dia é que esta Deusa da Terra de Kildare se transformou numa santa cristã, a qual preservou em seus atributos e objetos de culto, incluindo-se a sua fonte, muito de seu poder anterior. Ela permanece presente na terra, através da qual ela oferece cura por meio de sua fonte sagrada nas cercanias da cidade; e é nessa fonte que identificamos a confluência dos símbolos da fertilidade, da nutrição e da cura, na identificação do leite com a água que jorra dos canos de pedra conhecidos como 'vacas de Brighid'".

Muitos são os indícios que comprovam essa correlação. A começar pelos diversos epítetos pelos quais Santa Brígida é conhecida. Vejamos alguns deles: Brighid do Oeste; do pequeno povo das fadas; da Profecia; da tribo do Manto Verde; das Hostes Imortais; da Doce Melodia; da Harpa; Mãe das Canções e da Música; do Amor Puro; do Manto; Criadora das Ondas; Senhora do Mar; Da Tríplice Chama. Não há dúvidas, se analisarmos os títulos acima, de que Santa Brígida é, na verdade, a própria Brighid dos Tuatha Dé Danann. Referências à música e à melodia nos remetem diretamente ao poder dos *fili*, cujo instrumento por excelência era justamente a harpa – a mesma harpa que ainda hoje é um dos símbolos nacionais da Irlanda. As tais "Hostes Imortais" nada mais são do que os próprios Tuatha Dé Danann, os poderosos deuses das tradições ancestrais. Mas a santa, ainda que sua real existência seja questionada pelos historiadores, possui algo que a deusa não possui: uma biografia. Conhecida em irlandês como *Bethu Brigde* (*Vita Brigitae*, em latim), é de autoria de Cogitosus, o qual a redigiu no século VII. Segundo ele, Brígida nasceu em 452, no vilarejo de Faughart (próximo a Dundalk, Co. Lough), precisamente ao romper da aurora – ou seja, nem dia nem noite –, algo de muita importância na filosofia celta, como veremos adiante. Ainda há lá uma fonte dedicada a Brígida. Essa criança era a filha do nobre Dubhtach, um chefe da Província de Leinster, e Broicsech, uma escrava. Numa das versões da lenda, diz-se que, ao nascer, a casa em que estava foi totalmente envolta por um fogo mágico, muito brilhante, que levou ao desespero todos os que assistiam à cena. Contudo, ninguém se queimou. Alguns textos descrevem esse fogo como surgindo da própria cabeça da criança – talvez uma metáfora para seu poder criador, talvez a sobrevivência da sacralidade do fogo para a deusa pré-cristã.

O fato de Brígida ser o fruto da união de um nobre com uma escrava pode ser visto como a capacidade que ela tinha de unir esses dois mundos sem a nenhum deles se prender. A legislação celta era muito rígida quanto aos ditames sociais, mas por sua condição Brígida não respondia às leis nem de uma nem de outra classe. Em seus primeiros anos, como reza a





tradição celta, Brighid é confiada a outra pessoa para ser educada. No seu caso, seu tutor é um druida. Como muitos personagens da mitologia celta, Brígida, ainda criança, já possui o dom da profecia: sem nem mesmo ter idade para falar, ela murmura palavras enquanto dorme, as quais são interpretadas pelo seu tutor druida. O teor da profecia é curioso: o druida é levado a ter uma visão, na qual três sacerdotes cristãos escolhem o nome da garota. Ainda em tenra idade, a criança adoece, e reza a lenda que o druida a salva ao alimentá-la com o leite de uma vaca branca de orelhas vermelhas. Incontáveis lendas apresentam animais com essas cores, e invariavelmente são animais mágicos, do Outro Mundo.

Os textos cristãos, obcecados pela castidade, dizem que Brígida, apesar de bela, permanece virgem. Isto gera uma estranha contradição, dessas que só podem ser explicadas quando analisadas pela ótica distorcida dos valores cristãos. Como pode Santa Brígida, a padroeira das grávidas, ser uma virgem? Como ela pode reger um tema que desconhece? Ademais, ela é capaz de curar a frigidez das mulheres – algo que já foge um pouco dos ideais cristãos...

Certa feita, para não se casar, Brígida vasa seu próprio olho, ficando feia e, portanto, desinteressante para os seus pretendentes. Extremamente caridosa, ela costumava doar os valores da família aos necessitados. E apesar de ser filha de um nobre pagão e de ter sido educada por um druida, Brígida opta por se converter à nova religião. Naquela altura, o cristianismo era muito diferente do cristianismo moderno, e muitas mulheres eram ordenadas como sacerdotisas, e até episcopisas. Este foi o caso de Brígida, a qual, reza a lenda, foi ordenada pelo próprio São Patrício, o padroeiro da Irlanda. Cogitosus nos diz que, por volta do ano de 490, ela funda um convento na localidade de Kildare, um antigo ponto de peregrinação para os seguidores da religião celta pré-cristã. O próprio nome Kildare explica suas origens pagãs: Kildare é o "Templo do Carvalho" (*Cill Dair*) – e a associação desta árvore com os druidas (da qual derivam o próprio nome) torna inequívoca a associação de Kildare com a espiritualidade celta primitiva.

No convento de Kildare havia uma chama sagrada que devia estar sempre a arder. Para tanto, 19 freiras se revezavam e diariamente alimentavam o fogo de Brígida. A cada freira competia um dia, sendo que no 20º dia a própria Brígida era convocada a cuidar de seu fogo sagrado. Os fortes elementos pagãos destas práticas saltam aos olhos. Para completar o cenário, uma cerca especial isolava a área do fogo sagrado, cerca essa que não podia ser transposta a não ser pelas freiras encarregadas de cuidar das chamas. A restrição era ainda maior aos homens, aos quais o ingresso no recinto era rigorosamente vedado. Segundo as lendas, aqueles que tentassem se aproximar da fogueira eram acometidos de estranhos surtos de loucura, e por vezes chegavam a perder suas vidas. Uma oração era entoada pelas freiras, chamadas de Guardiãs da Chama: "Bride, dama superior, chama súbita; que o brilhante e luminoso sol nos leve ao reino eterno." Até agora, esse parece ser o único elemento de tintas levemente cristãs. Os vínculos com a tradição pagã pré-cristã são reforçados pelo fato de que a madeira utilizada como lenha, segundo a tradição, era o estrepeiro, uma árvore sagrada aos druidas.

Muitos milagres são atribuídos a Santa Brígida; já no século XII, Geraldus Cambrensis relata o seguinte: em Kildare há um fogo que nunca se apaga; "na verdade, o fogo pode ser apagado, mas as freiras e mulheres santas mantêm a chama acesa com grande cuidado desde os tempos da própria santa. Além disso, as cinzas nunca aumentam de quantidade". Ele prossegue: "Quando Brighid era viva, havia 20 freiras servindo ao Senhor, incluindo Brighid. Desde sua morte, porém, só existem 19 freiras. Elas se revezam para cuidar do fogo e, na 20º noite, a 19º freira deixa um tronco ao lado do fogo e diz: 'Brighid, cuide de sua chama, esta é sua noite.' Na manhã seguinte, a madeira está queimada e o fogo ainda arde." Não podemos nos esquecer que Brighid, a deusa celta, era conhecida como Brighid da Tríplice Chama – o fogo sagrado de Santa Brígida sem dúvida é um elemento original da Deusa Brighid, o qual foi preservado depois da chegada do cristianismo à Irlanda.





Brighid era tão poderosa que São Patrício, arcebispo de toda a Irlanda, concede a Kildare autonomia total. No século V, a força de Brighid já era muito maior do que Patrício poderia lidar. Num dos relatos preservados, Brighid dorme durante um sermão de São Patrício. Quando criticada por seu desinteresse, ela diz: "Eu não estava dormindo, estava tendo uma visão de Deus!" Talvez este fato seja parte apenas do rico folclore que envolve Brighid/Brígida – o fato é que ele nos dá uma clara visão da independência desta santa, capaz de desafiar até o grande São Patrício. Provavelmente uma deusa da estatura de Brighid realmente não aceitasse curvar-se diante de uma deidade recém-chegada às terras que ela tão bem representava.

Além do fogo, outro tema comum tanto à deusa quanto à santa são os dons proféticos e, principalmente, de cura. Muitas fontes na Irlanda são a ela dedicadas: suas águas milagrosas oferecem cura a todos os males; ainda hoje é possível encontrar inúmeras fontes sagradas por toda a Irlanda e em regiões da Escócia dedicadas a Santa Brígida, aonde os fiéis levam diversas formas de ex-votos, em mais uma clara alusão às práticas pré-cristãs comuns à espiritualidade celta. Características geográficas, como rios, lagos e nascentes, são comumente associadas a deusas. As águas da terra são responsáveis pelo surgimento e manutenção de praticamente todas as criaturas – nada mais justo então do que associá-las, por sua capacidade de gerar e nutrir, à figura da grande Deusa Mãe. Isso já havia ocorrido com diversas deusas celtas (como Boann, Clotha, Siónnan e Danu, respectivamente associadas aos rios Boyne, Clyde, Shannon e Danúbio), e certamente também com Brighid, identificada com dezenas de nascentes. A posterior absorção desse elemento pela santa cristã só comprova a sobrevivência de Brighid, a deusa, na forma de Brígida, a santa.

São tantas as demonstrações de apreço popular de Brígida pelo povo simples da ilha que ela é conhecida como "Maria dos celtas", numa referência à adoração de Maria, a "mãe de Deus" cristã, em outras partes do mundo.

Na Escócia, Brígida é chamada de *Muime Chriosd*, a mãe adotiva de Cristo – segundo a lenda, logo após o parto, como toda mãe, Maria convalesce. Brígida, presente à cena, teria então envolto o Menino Jesus em seu manto e cuidado dele no primeiro período de sua vida. Este é um tema recorrente nos mitos celtas, onde os pais adotivos, que funcionam como tutores, são sempre mais importantes que os pais genéticos. Assim, os escoceses novamente elevam Brígida a uma condição mais importante que Maria, ao fazer da primeira a responsável pela criação de Jesus. O anacronismo desta lenda é, neste caso, irrelevante, pois o mais importante é perceber o quanto Brighid ainda era vista como uma poderosa entidade.

Milagres como curas e revelações, geralmente associados a Maria nas demais nações, são atribuídos a Brighid nas ilhas da Grã-Bretanha e da Irlanda. Mas Santa Brígida apresenta outra prova de suas origens celtas pagãs, como no caso em que ajuda uma freira que acidentalmente engravida. Aparecendo-lhe em visões, a santa faz desaparecer sua gravidez; noutra ocasião, Brígida liberta mulheres escravas de sua servidão. São milagres que podem ser facilmente rotulados como "feministas", reforçando o vínculo de Brighid/Brígida com o poder feminino.

Outros milagres interessantes: Brígida possuía algumas vacas sagradas que davam tanto leite que formavam um lago; e ela punia com vigor quem as roubasse ou tentasse roubar – geralmente através do afogamento, mas por vezes pelo escaldamento –, algo não muito 'cristão', diga-se de passagem... Com o auxílio de sua magia (a qual costumava usar com freqüência), Brígida aumentava magicamente a produção de manteiga anualmente, o que a põe em condição superior, na escala de milagres, ao próprio Cristo e seus peixes e pães multiplicados. Além dos alimentos acima citados, Brígida também estava ligada à produção e ao consumo de cerveja – rezam as lendas que, nalgumas ocasiões, ela transformava água em cerveja, o que nos remete a mais um milagre comumente associado ao Cristo, agora atribuído a Brighid e adaptado à realidade celta... A *Vita Brigitae* afirma que Santa Brígida morre em 1º de fevereiro de 525 – precisamente o dia de





celebração da Deusa Brighid! Como se vê, são muitas as "coincidências" para que Brígida não seja somente uma forma de sobrevivência da deusa.

Seja como for, o fato é que seu fogo sagrado em Kildare é mantido aceso geração após geração de freiras – sempre em número de 19 –, até que, em 1220, o arcebispo Henry de Dublin ordena, para desespero da população, que o fogo seja extinto. Posteriormente a chama sagrada volta a arder, até que Henrique VIII e a Reforma Protestante mandam eliminar praticamente todos os mosteiros e conventos irlandeses, inclusive o de Kildare. As práticas e costumes referentes a Brighid/Brígida são ainda muito populares na Irlanda e em áreas da Escócia, especialmente na zona rural. A Cruz de Brighid, geralmente feita de trigo, é um poderoso símbolo solar (Brighid é uma deusa do fogo) e que ainda é afixado no interior das casas e sobre as portas dos estábulos para proteger os lares e o gado dos camponeses. Essa cruz até recentemente ainda era o logotipo da RTÉ (Radio e Televisão Irlandesa), mais uma prova da durabilidade de seu culto. Outro costume bastante popular é o de evocar a proteção de Brighid ao acender o fogo da lareira – novamente a combinação dos temas do fogo, da proteção e da fartura. Mais um belíssimo costume irlandês associado a Brighid: quando uma mulher está em trabalho de parto, a parteira, no momento do nascimento da criança, abre a porta da casa e convida Brighid para auxiliá-la. Um pungente exemplo de como o sagrado momento da geração da vida é regido, de acordo com a filosofia celta, por esta grandiosa deidade.

As Bandeirantes na Irlanda são conhecidas como "Brigini", ou "as pequenas Brighids". Brighid também empresta seu simbolismo a um grupo feminista irlandês do início do século XX, as Inghinidhe na hEireann (as Filhas da Irlanda), que têm Brighid como padroeira. No mesmo período, só que do outro lado do Atlântico, as inúmeras jovens irlandesas que cruzaram os mares com suas famílias para fugir da fome e da opressão britânica eram conhecidas genericamente como "Bridgets", assim como os rapazes eram chamados (muitas vezes pejorativamente) de Paddys, em alusão a São Patrício.

Mas talvez a mais interessante curiosidade acerca da santa cristã seja o fato de que recentemente, mais precisamente em 2 de fevereiro de 1996, a Irmã Mary Minehan, freira brigediana de Kildare, reacendeu a chama do convento para que nunca mais volte a ser apagada. O culto a Brighid, esta ancestral deidade celta de tanta importância, mantém-se vivo no fogo de Kildare, bem como na chama que arde no coração de todos nós – a chama que nos alimenta, que nos cura, que nos inspira.

*Vou cuidar da lareira*
*Como Brighid, a Mãe Adotiva, o faria;*
*Que o nome sagrado da Mãe Adotiva*
*Esteja sobre a lareira, sobre o gado*
*E esteja sobre todo o lar.*

Carmina Gadelica (Alexander Carmichael)

## Perguntas

1. Como eu vejo e lido com o Feminino e qual sua importância para mim?
2. O que tenho feito para atrair a fartura à minha vida?
3. Quais são minhas fontes de inspiração, aquilo que faz de mim um artista?

Ao responder a estas perguntas, você estará mergulhando na essência de Brighid. Ao mesmo tempo, conhecerá a si mesmo melhor do que antes.





## Versos que calam à alma: a poesia e os celtas

Para os celtas em geral, mas especialmente para os da Irlanda, a poesia possui um significado especial. Suas leis e sua cultura, sua espiritualidade e suas guerras, suas vidas, suas mortes e suas terras, tudo é ricamente retratado através de seus versos encantadores.

O *Dindshenchas*, ou "O Conhecimento dos Lugares Importantes", é um bom exemplo do uso da poesia por parte dos celtas. Trata-se de um conjunto de textos em verso e prosa, os quais relatam as diversas associações entre os locais sagrados da Irlanda e os deuses a eles consagrados. É importante ressaltar que praticamente todas as formas de relevo, todas as características da Natureza podem ser encontradas no *Dindshenchas*, o que nos revela o grande respeito atribuído à natureza e às suas características pelos celtas irlandeses. Um outro texto semelhante é o menos conhecido, mas não menos importante, *Cóir Anmann*, ou "A Elucidação dos Nomes," um tratado sobre o significado dos nomes de pessoas e deidades.

O trecho abaixo, retirado do poema irlandês "O Colóquio dos Dois Sábios", dá uma clara amostra da grande capacidade poética dos celtas irlandeses e de sua inventividade:

"E tu, jovem mestre, de quem és filho?
Não é difícil responder: sou o filho da Poesia;
A Poesia é filha da Retórica...
E a Sabedoria vem dos três filhos da Deusa Brighid, filha do grande Dagda...
E tu, meu ancião, quem são teus ancestrais?
Não é difícil responder: Sou o filho de Adão,
Que foi criado sem ter nascido.
O primeiro a ser sepultado no ventre da Mãe Terra...
Uma questão, meu mestre, quais são tuas novas?

Boas novas, sem dúvida:
Um mar pleno, com a praia repleta de barcos.
Os bosques sorriem em flor, e as foices não os cortam.
As árvores oferecem seus frutos, o trigo amadurece nos campos.
As abelhas pairam pelo mundo radiante...
Cada um pratica seu próprio ofício.

Os Homens praticam feitos valorosos...
Um Bom Homem é a fonte de bons conselhos.
Estes são meus ensinamentos."

Além de Brighid, com quem travamos contato neste capítulo, muitos outros deuses e deusas estão associados à Poesia, como Oghma, Morríghan e Finn. Antes do início do conflito descrito em *Táin Bó Cuailgne*, a Rainha Maeve consulta uma poetisa conhecida como Feidhilm, a qual prevê a grande carnificina que se anuncia. Amairgen é o grande poeta dos Milesianos, e através da sua poesia neutraliza a magia dos poderosos Tuatha Dé Danann, permitindo assim que seu povo desembarcasse na Irlanda.

Na sociedade celta, os Bardos eram os responsáveis pela poesia e pela preservação e transmissão da cultura. Uma outra categoria, a dos Ovates, era ainda mais importante, pois eram os responsáveis pela interpretação dos oráculos e da filosofia natural. A palavra "vaticínio", ou previsão do futuro, deriva diretamente dessa categoria de poetas. Acima dos ovates, somente os druidas. Na Irlanda, os *fíli* (poetas) eram divididos em sete níveis, que iam de *Bard* a *Ollam*. Para se tornar um *ollam*, era preciso memorizar cerca de 350 poemas sobre os mais diversos temas, e seu treinamento durava 12 anos.

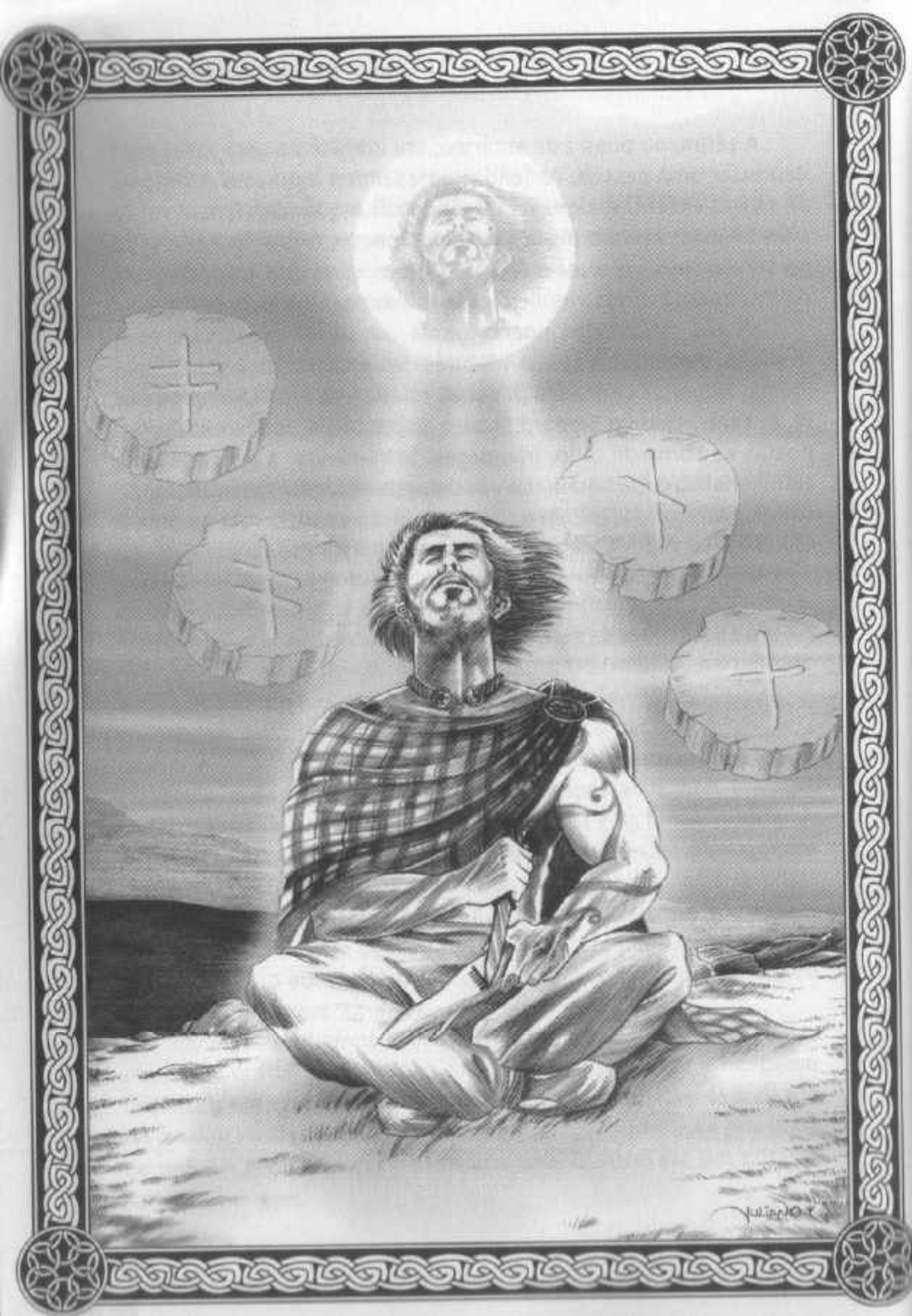
Para que tenhamos idéia da importância de um *ollam*, basta dizer que era uma obrigação social de todos receber e hospedar um *ollam* em viagem. Sua estatura social era equivalente à de um rei local, e ele desfrutava de grande respeito e admiração por parte de todos – além de um certo receio, pois o *ollam* era um potente satirista.





A sátira, ou poesia de escárnio, era um poema composto para depreciar uma pessoa. As lendas apresentam inúmeros exemplos de sátiras violentas, algumas trazendo conseqüências físicas sobre suas vítimas, sempre proferidas pelos poetas treinados. A Irlanda preservou seus *ollam* até o século XVI, depois do que, por influência da intolerante igreja católica, essa fantástica arte desapareceu.

Muitos renomados poetas modernos ainda preservam essa tradição. Recentemente, o irlandês Seamus Heaney recebeu o Prêmio Nobel de Literatura por suas poesias. Outros exemplos são W. B. Yeats, George Bernard Shaw e Oscar Wilde, todos excelentes poetas e, acima de tudo, irlandeses. Sem dúvida, a poesia é uma característica cultural dos nativos daquela ilha, manifesta até numa simples apresentação: em gaélico, ao invés de dizer "meu nome é Claudio," eu digo "Claudio é nome para mim". Poesia pura.



## Capítulo 6

# Oghma

"Oghma, muito hábil nos dialetos e na poesia, criou o Ogham para registro de mensagens secretas, conhecidas apenas pelos instruídos."

*Book of Ballymote*, compilado no século XVIII

Guerreiro, poeta, deus da eloqüência, Oghma também é encontrado em diversas regiões do mundo celta. Na Irlanda, Oghma; na Grã-Bretanha, Ogmia; na Gália, Ogmios – todos com um forte traço de identidade: a habilidade com as palavras. O Ogmios gaulês era representado, segundo o romano Lucianus, como um homem idoso e calvo, mas fisicamente muito forte, de cuja boca saíam correntes que terminavam nos ouvidos de um grupo de soldados sorridentes que o seguiam. As correntes simbolizam sua capacidade de liderar os guerreiros através do dom da oratória. O Oghma irlandês não aparenta ser idoso, mas é igualmente forte, uma vez que é o campeão dos guerreiros dos Tuatha Dé Danann. Um de seus epítetos dá uma clara idéia desse seu dom: Oghma

Cermait, ou Oghma "da Boca de Mel". É também conhecido como Grianaineach ("do Rosto Solar") e como Grían Éces, ou o Poeta do Sol.

A poesia, para os celtas (em especial na Irlanda), tem um significado muito elevado. Do mais mundano dos versos ao mais sagrado dos poemas, a poesia tem o condão de enlevar a alma de quem a lê e, principalmente, de quem a ouve. A palavra rimada é utilizada em diversas tradições espirituais como ponte para o subconsciente, que é a mais poderosa (e talvez por isso a mais reprimida) faceta de nossa personalidade. É no nível do subconsciente que o xamã embarca em suas jornadas de cura, é no subconsciente que a magia costuma operar – isto porque a mente consciente é por demais desperta e racional para permitir que a magia (a capacidade de obter fins sem meios explicáveis) opere livremente. E uma das mais poderosas chaves que permitem o acesso ao subconsciente é exatamente a poesia.

Ouvir "The Raven", de Edgar Allan Poe, bem recitado é uma das mais enebriantes experiências que se pode imaginar. As rimas exatas e a métrica impecável nos envolvem de tal forma que temos a sensação de estar sendo carregados no ar. A narrativa em verso se desenrola diante de nossos olhos e podemos literalmente ver o busto de Pallas sobre a porta, as cortinas esvoaçantes e os velhos livros de "conhecimentos esquecidos". Este é um dos princípios básicos da magia: a habilidade de imaginar – ou seja, formar imagens. O exemplo acima, fruto da pena de um dos mais hábeis ourives da língua inglesa, é apenas um entre tantos. Como dissemos antes, toda forma de poesia opera no nível de nosso subconsciente.

No capítulo anterior, em que conhecemos Brighid, vimos que ela era uma *banfile*, uma poetisa. Numa das muitas versões das lendas irlandesas, Brighid é esposa de Tuireann. Este personagem, para todos os efeitos, é filho de Oghma com Étan, patrona das artes, o que torna a coisa toda confusa por um lado, mas muito clara por outro. Os múltiplos e contraditórios graus de parentesco apresentados impedem a criação de uma "genealogia" definitiva. O mais importante, porém, salta aos olhos quando percebemos que todos os membros desta "família" dos Tuatha Dé Danann estão diretamente





ligados a alguma forma de arte – principalmente à arte da palavra. Portanto, Oghma é, a exemplo de Brighid, o patrono da Poesia.

Ao contrário do que a mentalidade moderna pode imaginar, porém, um poeta, sensível artesão de sons e sentimentos, pode ser também um grande guerreiro – e este é o caso de Oghma nas lendas irlandesas. Os Tuatha Dé Danann possuem três campeões entre seus guerreiros: Lugh, Dagda e Oghma. Dos dois primeiros, falaremos mais tarde. Quando Lugh chega a Tara, às vésperas da Segunda Batalha de Moytura, é desafiado por Oghma para uma prova de força e destreza – o que indica que Oghma era então o campeão (o principal guerreiro) dos Tuatha Dé Danann. Uma vez que Lugh é capaz de derrotá-lo, este assume o posto de campeão e, posteriormente, de líder dos Tuatha Dé Danann durante a Segunda Batalha de Moytura. Este confronto entre os Tuatha Dé Danann e os Fomoire ocorre precisamente porque os Tuatha Dé Danann haviam sido, durante o reinado de Bres, submetidos a terríveis injustiças e humilhações. Talvez a principal vítima dessas humilhações tenha sido exatamente Oghma, o qual de campeão do rei fora rebaixado a apanhador de lenha para o tirânico e injusto Bres. Segundo os textos, Oghma trazia diariamente a lenha de ilhas do litoral irlandês, mas, por estar enfraquecido devido à alimentação pobre a que estava sujeito durante o governo de Bres, não conseguia evitar que dois terços de toda a lenha que recolhera fosse arrastada pelas águas do mar quando retornava à Irlanda. Talvez haja aqui um simbolismo oculto, pois veremos adiante que nesse mesmo período o Dagda, irmão de Oghma, também era forçado diariamente a ceder exatamente a mesma proporção (dois terços) de seu alimento ao satirista Cridenbel. Por fim, Bres é destronado e expulso pelos Tuatha Dé Danann. Refugiando-se entre seus ancestrais Fomoire, o rei deposto articula sua vingança, enquanto que nesse meio tempo a ordem entre os Tuatha Dé Danann é restaurada. Sob a liderança de Lugh, eles se preparam então para o grande conflito. Como comandante, Lugh incentiva todos os seus guerreiros; ao perguntar a Oghma qual seria seu papel na batalha, este último lhe responde: "Não é difícil responder:

sou páreo para o Rei dos Fomoire e para mais 27 de seus amigos, e vencerei um terço da batalha para os homens da Irlanda."

Este seu discurso inflamado, em que se equipara ao rei inimigo e promete feitos aparentemente impossíveis, mostra a confluência de seus dois poderes: a arte com as palavras e a arte da guerra. O mesmo tema fica claro no fato de que Oghma possui uma espada falante, a qual posteriormente relata os sucessos da batalha. Para o poeta guerreiro, a guerra é a fonte suprema de inspiração. Outros personagens da mitologia irlandesa possuem a mesma característica, como por exemplo Finn, que conheceremos adiante.

O desempenho de Oghma na Segunda Batalha de Moytura é fundamental para o resultado final. Nesse conflito, digamos, titânico entre os Tuatha Dé Danann e os Fomoire, temos talvez a única instância dentro da mitologia celta em que a dicotomia da luta entre o bem e o mal está claramente delineada. Os Tuatha Dé Danann são os grandes deuses e deusas da Irlanda, enquanto que os Fomoire são descritos ora como piratas, ora como monstros, ora como demônios. Quanto disto é original e quanto é interferência cristã é impossível de se mensurar. O fato é que o confronto é desigual, pois os Fomoire possuem uma força infinitamente superior; nas palavras dos próprios Tuatha Dé Danann, tentar derrotar a força Fomoire, numericamente superior, era como "tentar partir um rochedo golpeando-o com a cabeça"... Somente a magia dos Tuatha Dé Danann poderia mudar o curso da história – como realmente mudou.

Num dado momento, às vésperas da batalha, um *petit comitée* composto de Lugh, Dagda, Oghma, o ferreiro Goibhniu e o médico Dian Cecht se reúne para um *amrun*[1], uma palavra traduzida por Steve Blamires como uma espécie de "ritual". A apoiá-lo em sua interpretação pesa o fato de que essa conferência dura "um ano inteiro", ou seja: ocorreu nos níveis mais profundos da magia, onde o tempo não exerce sua influência normal. Poder-se-ia dizer

[1] "Am" = tempo + "Run" = misterioso.





que a conferência ocorreu no chamado Outro Mundo, o mundo dos espíritos, para onde o xamã se encaminha em suas jornadas. Em seguida, a esse pequeno grupo de cinco Tuatha Dé Danann se juntam "os druidas da Irlanda, os médicos, os guerreiros, os ferreiros, os ricos proprietários de terras e os legisladores" – praticamente, todos os demais Tuatha Dé Danann que habitavam a Irlanda. Trata-se agora de um fortíssimo ritual de magia, pois os presentes são incitados a declarar o que farão em batalha contra os Fomoire. Muito mais do que as já corriqueiras promessas de matar um sem número de guerreiros, o que vemos agora são planos para secar os rios e lagos e mover as montanhas. Não se trata aqui de destruir a paisagem que os rodeia – muito pelo contrário. Os Tuatha Dé Danann possuem um vínculo fortíssimo com a terra e a Natureza. Muitos deles representam rios, lagos, montes e bosques, como atesta a tradição irlandesa do Dindshenchas, "O Conhecimento dos Lugares Sagrados". O que o texto sugere, na verdade, é que a própria terra colaborará com aqueles que a respeitam e a honram, como comprova a frase "as doze principais montanhas da Irlanda lutarão ao lado dos Tuatha Dé Danann". Os Fomoire não respeitavam a terra como os Tuatha Dé Danann, representando assim a mentalidade destruidora que podemos encontrar em toda parte nos dias de hoje.

Oghma, juntamente com Lugh e Dagda, volta a desempenhar um importante papel quando os três se dirigem aos "deuses de Danu", numa passagem que pode ser interpretada como sendo um contato mágico entre os três, como representantes dos Tuatha Dé Danann, e o espírito ancestral desse povo. Para os celtas, a ancestralidade era um ponto crucial. Segundo os relatos dos historiadores gregos e romanos, as tribos celtas afirmavam descender de um determinado deus ou deusa (como os Brigantes do capítulo anterior), o que no fim das contas confere a todos e a cada um dos indivíduos dessa tribo um ancestral divino. A Vida, para os celtas, não é um fardo, mas um dom, um presente dos deuses ancestrais. E invariavelmente esses deuses ancestrais são a própria terra – o que explica a ligação desse encontro mágico com os ancestrais e o fato de a própria terra da Irlanda se mobilizar para defender os Tuatha Dé Danann na guerra que se anuncia.

Como prometido na véspera da batalha, Oghma ataca sozinho Indech Mac De Domnann, o próprio rei dos Fomoire, matando-o. Certamente, contou com a ajuda mágica de Morríghan, que prometera retirar a coragem do corpo do rei e o sangue de seu coração... Em algumas versões, ao matar o rei Fomoire, Oghma é mortalmente ferido e tomba ao seu lado. Seja como for, ele reaparece depois de vencida a batalha. Novamente ao lado de Lugh e Dagda, os três recuperam a harpa mágica deste último, que havia caído em poder dos Fomoire.

Além de mestre dos poetas e grande guerreiro, Oghma se notabiliza também por ser o criador de um complexo sistema de escrita mágico muito caro aos druidas da Irlanda. Esse sistema, conhecido como Ogham em homenagem ao seu criador, é composto de cinco séries de cinco "letras" cada, num total de 25 caracteres. Cada uma dessas "letras" está associada a uma árvore específica, o que funciona como facilitador do processo de memorização, mas também – e principalmente – como simbolizador do significado oculto de cada caractere. Utilizado apenas por "druidas e pessoas instruídas", o Ogham é um alfabeto mágico e seu uso restrito a aplicações rituais[1]. Geralmente, as inscrições em Ogham (encontradas em sua esmagadora maioria na Irlanda) registram fronteiras territoriais, linhagens em túmulos de reis e nobres e outras utilizações que, se hoje parecem plenamente mundanas, eram de uma profunda sacralidade na mentalidade celta dos que delas se valiam: as fronteiras demarcam partes da terra viva a que uma determinada tribo ou clã se associava, enquanto que a linhagem atesta a importância atribuída à ancestralidade. Há pelo menos um registro de utilização do Ogham numa lápide funerária ainda no século XIX. Outro uso bastante interessante do alfabeto Ogham são os oráculos. Uma vez que cada caractere está associado a uma árvore sagrada, que, por sua vez,

[1] Os celtas, de modo geral, aparentemente não eram afeitos a escrever seus conhecimentos antes da chegada dos romanos, e ainda que descobertas recentes apontem para a utilização do alfabeto etrusco por parte dos celtas do sul da Gália, nas Ilhas da Grã-Bretanha e Irlanda não se encontram inscrições anteriores à conquista romana.





possuem um simbolismo mágico muito profundo, o Ogham pode ser usado como sistema divinatório pelos iniciados em seus mistérios. Autores como Colin Murray, Steve Blamires e principalmente Caitlín Matthews oferecem em suas obras excelentes explanações sobre esse complexo sistema. A exemplo das runas nórdicas, o Ogham também pode ser usado como encantamentos de proteção, como no caso em que Cu Chulainn impede o avanço das tropas inimigas lideradas pela rainha Maeve com uma inscrição Ogham que lhes atravessa o caminho.

Segundo o "Tratado do Ogham", contido no maravilhoso manuscrito *Auraicept na nÉces* (*A Cartilha do Sábio*), os caracteres Ogham "recebem seu nome de acordo com o som e a matéria, os quais são o pai e a mãe do Ogham". Essa frase mostra que os nomes e significados atribuídos a cada caractere são o resultado de associações muito profundas e mágicas. Logo abaixo, no mesmo texto, lemos que "o pai do Ogham é Oghma, e a mãe do Ogham é a mão e a faca de Oghma", o que quer dizer que a criação é fruto da habilidade intelectual do criador, e a execução surge da habilidade física – a mão e a faca que traçam os caracteres na madeira.

Para os druidas, Oghma representa um ideal a ser atingido. A inspiração poética é a base da sabedoria e dos ensinamentos druídicos. Não podemos nos esquecer que todo o conhecimento dos druidas que sobreviveu foi preservado através de tríades, pequenos versos tríplices que contêm profundos ensinamentos de conduta, de valores e de filosofia. Atingir essa inspiração, chamada de *awen*, é o objetivo de todo druida. Escrevendo no século XII, o clérigo galês Geraldus Cambrensis (Geraldo de Gales) descreve, em seu *Itinerarium Cambriae* (*Jornada por Gales*), um grupo de sábios conhecidos como os *awenyddion* – literalmente, "os inspirados". Segundo o texto, "eles parecem receber o dom da profecia através de visões em seus sonhos. Alguns dizem ter a impressão de que mel ou leite adocicado é derramado em suas bocas". Esta descrição se assemelha muito a relatos de práticas xamânicas existentes em diversas tradições e culturas. As semelhanças são ainda maiores quando lemos no *Itinerarium* que essas pessoas "entram em transe para

responder às perguntas que lhes são feitas". Este é o dom do *awen*, da inspiração, a qual é conhecido na Irlanda como *Imbas Forosnai*, "a inspiração poética que ilumina". *Awen* é o nome dado ao próprio símbolo do druidismo moderno, composto de três raios que partem do Sol. Se recordarmos dos epítetos de Oghma, Grianaineach, significando "do Rosto Solar", e Grían Éces, "o Poeta do Sol", percebemos a íntima ligação entre este deus e o sol como fonte de inspiração divina.

O contato com Oghma parece nos transmitir informações muito precisas: em primeiro lugar, que a magia e a sacralidade ocultam-se por trás de todas as coisas. O que para alguns não passa de uma série de riscos entalhados na madeira, para outros – atentos ao real significado daquilo que nos rodeia – revela-se como um conjunto de preciosos segredos e sabedoria, transmitidos pelas próprias árvores da terra; em segundo lugar, que a força bruta do guerreiro pode – e deve – ser aliada à inspiração do poeta. Força e inspiração se completam e, quando unidas, criam uma verdadeira corrente que une aqueles que compartilham do mesmo ideal. Um ideal facilmente compreendido, como o respeito pela terra e pelos valores ancestrais, os quais podem ser decisivos em nossos momentos críticos. Com a magia ativada pela integração à terra e ao espírito dos que sobre ela caminharam antes de nós, até as montanhas nos auxiliam em nossa luta diária, e nossas bocas transbordam com o leite adocicado da poesia.

## Perguntas

1. Que uso faço do conhecimento que adquiro?
2. Sei alternar entre o Poeta e o Guerreiro interiores?
3. Sou capaz de decifrar os "sinais ocultos" do mundo à minha volta?

Oghma é o Deus da Eloqüência e criador da linguagem secreta do Ogham. Por tudo isso, ele pode auxiliá-lo a responder essas perguntas, o que





nos ajuda a despertar, a um só tempo, os poetas, os sábios e os guerreiros em nosso interior. Os talentos e inspirações despertados por Brighid se manifestam de modo ideal através do conhecimento e da percepção sutil trazidos por Oghma, que nos ensina a linguagem secreta das árvores e da Natureza.

### Raízes no passado, sementes para o futuro: o Ogham, as árvores e os celtas

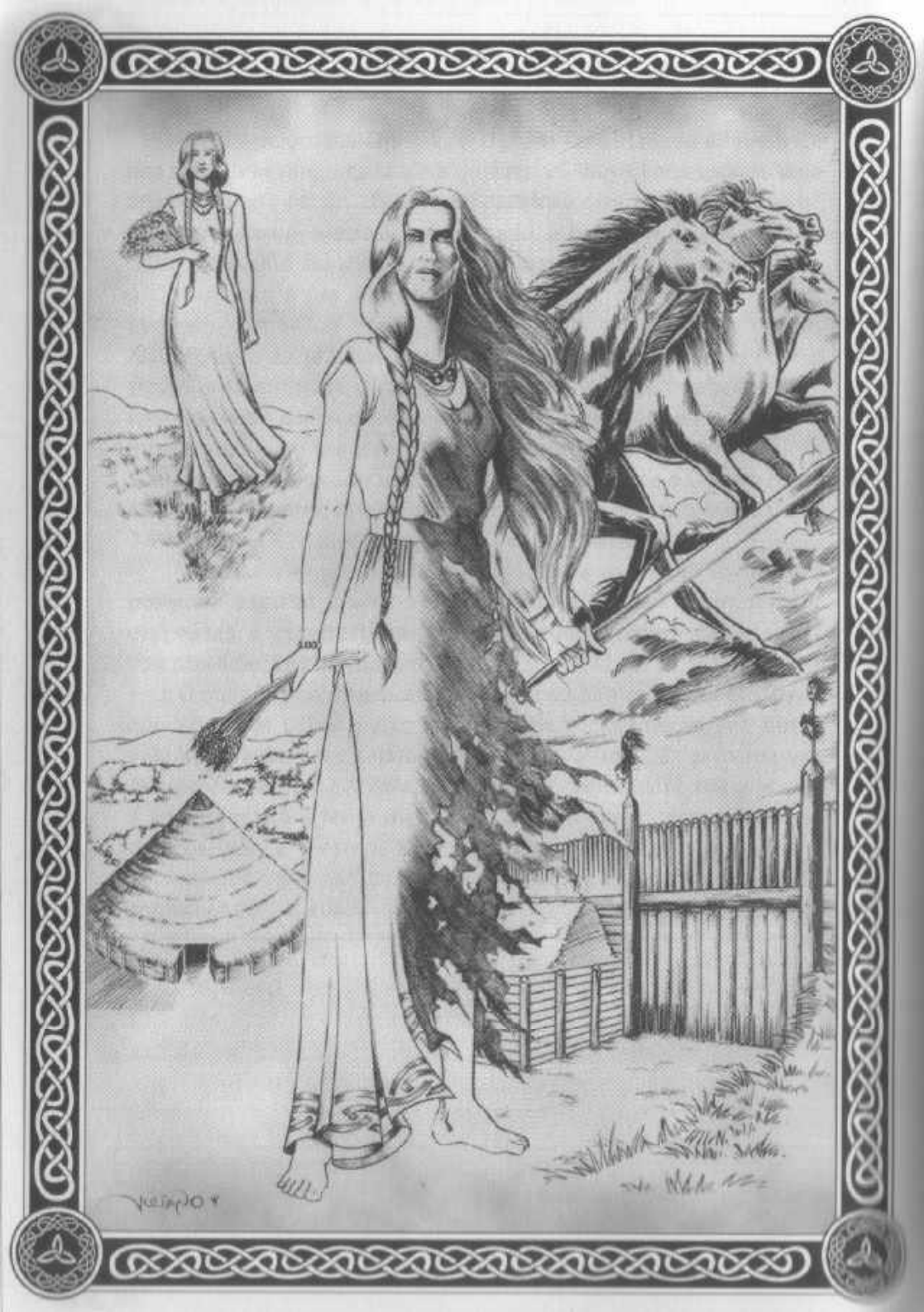
O sábio é sempre capaz de enxergar as coisas não como aparentam ser, mas sim como elas realmente são; e, em qualquer circunstância, a percepção é uma coisa pessoal. Se deixarmos de lado a prepotência e a arrogância que caracterizam o ser humano, esse animal que se julga superior a outras criaturas por falar e poder viajar pelo espaço, talvez sejamos capazes de compreender a profunda admiração que os celtas nutriam por suas árvores e plantas; afinal, o que pode ser mais elevado do que não precisar se locomover para garantir sua existência? O que pode ser mais evoluído do que ser capaz de, a partir de elementos simples como água, gases e luz solar, sintetizar seu próprio alimento, sem depender de outras criaturas para tanto? O que pode ser considerado mais adiantado do que, além disso, oferecer abrigo e alimento às demais criaturas? Pois a árvore é capaz de tudo isso. E mais: é capaz de manter nosso planeta vivo, pois sem ela nós não respiraríamos, ou melhor, simplesmente não existiríamos.

Uma árvore é descrita nas lendas celtas como sendo o centro do universo. É essa árvore que une harmoniosamente os três mundos da cosmologia celta: este mundo físico, o Mundo Inferior, dos ancestrais e das deidades da Terra, e o Mundo Superior, das grandes forças criadoras e destruidoras da Natureza. Por vezes, esta árvore é descrita como sendo uma bétula; não por acaso, a bétula é justamente a primeira árvore do alfabeto Ogham.

Criado pelo deus Oghma, o Ogham constitui um alfabeto de uso ritual, em que a cada uma de suas 25 letras corresponde uma árvore sagrada aos druidas. O som da letra é determinado pelo nome da árvore. Assim, a letra B, por exemplo, é *beith*, bétula em irlandês; o D é o carvalho, ou *duir*, e assim por diante. Por sua complexidade, o Ogham não é um alfabeto de uso prático; não era usado para escrever contos ou notas. Sua utilização, ao que tudo indica, restringia-se às práticas rituais e aos oráculos: de acordo com o simbolismo atribuído a cada letra-árvore, pode-se estabelecer um contato com o divino e, através do conhecimento de seu significado, interpretar a mensagem. Autores como Colin Murray e Caitlín Matthews desenvolveram um extenso trabalho sobre o Ogham como sistema divinatório, o qual pode ser conferido em seus livros *Celtic Tree Oracle* e *Celtic Wisdom Sticks*, respectivamente.

Vistas como criaturas sagradas, para os celtas as árvores possuem espírito e uma vasta sabedoria, a qual estão sempre dispostas a compartilhar - desde que sejamos capazes de compreender sua linguagem.

O mais importante, porém, é que percebamos que a verdadeira adoração dos celtas pelas árvores reflete claramente sua busca pela integração com a natureza e suas criaturas. Da próxima vez que passar por uma árvore, fale com ela. Demonstre sua gratidão e sua apreciação. Nada melhor do que ser reconhecido por seus méritos, não é mesmo? Ela certamente retribuirá a gratidão. E mesmo que você não compreenda a língua dela, ela certamente compreenderá a sua.



# Capítulo 7

# Macha

"Macha irradia uma aura de paz e satisfação plácida. Ela é a guardiã da lareira, e como tal é a patrona e protetora da vida doméstica e da estabilidade. O simbolismo sagrado da lareira e do fogo opera em diversos níveis na tradição irlandesa – nas práticas legais dos celtas insulares, a manutenção de uma chama doméstica era parte essencial do ritual pelo qual a posse da terra era reclamada, e em tempos modernos era costume, ao menos em algumas áreas da Irlanda, que a sogra da noiva lhe passasse o atiçador e a convidasse para regular o fogo na lareira."

Proinsias MacCana, *The Celtic Consciousness*

Crunniuc era um viúvo, proprietário de algumas terras no norte da Irlanda. Certa feita, sentado no salão de seu palácio, viu à distância uma mulher caminhando em sua direção. Já de longe ele percebera que se tratava de uma belíssima mulher. Entretido com a aparição da forasteira, Crunniuc limitou-se a observá-la, enquanto ela se aproximava mais e mais, revelando toda a sua beleza. Ela entrou na casa, e em silêncio

se pôs a organizar mobília, roupas e alimentos – fazendo tudo como se sempre tivesse estado ali. Crunniuc a tudo observava com interesse; mas, respeitando o silêncio da mulher, também ele permaneceu calado. Após arrumar a casa, a mulher foi para a cozinha, onde preparou um excelente jantar. Ela então se dirigiu a ele, chamando-o para a mesa. Com grande prazer, ele degustou as saborosas iguarias e, finda a refeição, ela lhe disse: "É hora de nos deitarmos." Crunniuc foi para o seu quarto, e já deitado observou a encantadora mulher percorrer o quarto num círculo, em sentido horário. Por fim, deitou-se à cama de Crunniuc, e os dois fizeram amor.

No período que se seguiu, Crunniuc prosperou como nunca, e recebeu o reconhecimento dos outros nobres da região. Aparentemente, a mulher, cujo nome ela o instruíra a jamais perguntar, trouxera-lhe boa fortuna. Chegou então a época dos torneios patrocinados pelo rei da província de Ulaid[1], aos quais toda a nobreza comparecia. Era uma grande festividade, além de uma ótima oportunidade para bons negócios e alianças políticas. Crunniuc foi convidado, e ao despedir-se de sua mulher – que a esta altura já mostrava uma protuberante barriga, fruto de sua gravidez avançada – ouviu dela um conselho simples: "Não digas nada de que possas te arrepender." "Pouco provável", ele respondeu, enquanto ela lhe ajeitava o manto ao ombro. Eles se despediram e Crunniuc seguiu feliz para o festival.

Lá chegando, percebeu que muitos outros nobres guerreiros estavam apostando nas corridas. Envolveu-se nas celebrações e na bebedeira, conversando com os demais. Chegou então o ponto alto da celebração: o desafio aos cavalos do rei. "Dizem que o rei possui os cavalos mais velozes do mundo", foi o que se escutou. "Nada pode derrotá-los em corrida." Crunniuc a tudo ouviu com interesse, e observou enquanto os cavalos passaram velozmente pela platéia, com os corcéis reais à frente. Com efeito, eles vencem, e novamente Crunniuc ouve de um guerreiro: "Nada no mundo é mais rápido

[1] Ulster.





que os cavalos do rei!" Talvez já sentindo os efeitos da embriaguez, Crunniuc lançou um desafio: "Minha mulher é tão rápida quanto eles, se não for mais veloz!" Imediatamente, Crunniuc foi levado à presença do rei, pois um desafio devia sempre ser mantido e cumprido – especialmente entre os celtas, que valorizavam muito a palavra empenhada. Mensageiros foram então à casa de Crunniuc, para conduzir sua esposa à pista de corridas. "Uma grande desgraça se abate sobre mim, que tenho que, grávida, ir libertar aquele fanfarrão embriagado." Ainda assim, ela foi conduzida ao local das festividades, pois, caso não fosse, seu marido permaneceria encarcerado, podendo até ser morto! Enquanto ela se aproximava da pista, as contrações do parto começaram a se intensificar, e ela imediatamente pediu clemência ao rei e aos demais guerreiros, para que poupassem de tão inútil e perigoso esforço uma mulher prestes a se tornar mãe. Seu apelo não foi ouvido, e ela, resignada, encaminhou-se para a pista de corrida.

Dada a largada, ela partiu lesta na dianteira, e nessa posição se manteve até cruzar a linha de chegada. Tão logo a cruzou, ela lançou um urro tremendo de dor, que causou arrepios até no mais valoroso e experiente dos guerreiros do Ulster. Em seguida, ali mesmo, ela deu à luz gêmeos. Sentindo-se humilhada pela situação, ela reuniu toda a sua força, ergueu-se e então lançou sua vingança na forma de uma maldição: daquele dia em diante, nos momentos em que os guerreiros do Ulster mais precisassem de suas forças, eles seriam acometidos pela mesmas dores do parto que ela sentira, ficando impossibilitados de combater. Tal aflição duraria nove dias e nove noites, e as nove gerações seguintes também seriam atingidas pela praga. A mulher então recolheu suas crianças e, gritando do fundo de sua alma, disse: "Saibam que me chamo Macha, e para sempre este lugar eternizará meu nome e os de minhas crianças." O local em questão, chamado de Émain Macha, pode ser traduzido como "os Gêmeos de Macha". Dando-lhes as costas, ela partiu então para não mais retornar.

O poder mágico dessa deidade pode ser atestado pelo pequeno ritual que ela pratica antes de se deitar com Crunniuc, quando caminha em

círculo no sentido horário ao redor do quarto. Uma antiga prática de magia que perdura até os dias de hoje em diversas tradições pagãs e até mesmo cristãs, a circumambulação é originalmente um costume europeu. Podemos encontrar diversos exemplos de sua utilização nas lendas celtas – como quando a Rainha Maeve, antes de partir em combate, realiza um movimento circular no sentido horário para proteger-se dos maus augúrios. Entre as práticas cristãs, muitas são as capelas e nascentes sagradas que devem ser circuladas antes do ingresso. Isso só confirma o grande crédito dado pelos celtas aos poderes do que se convencionou chamar de "oculto" ou "sobrenatural" – a magia. O autor J.A. McCulloch afirma que "os celtas, como todas as outras raças (da Europa), eram devotados às práticas de magia".

Muitas são as lendas que envolvem esta intrigante figura da mitologia irlandesa. Presente tanto no *Livro das Invasões* quanto nas lendas do Ciclo do Ulster, Macha é uma deidade tipicamente celta, pois num momento ela pode ser suave e generosa, para noutro transformar-se em terrível mulher guerreira. Os fatos acima narrados trarão conseqüências de suma importância para o desenrolar das histórias do herói Cu Chulainn, pois é por conta da maldição lançada por Macha que ele deve defender sozinho o Ulster quando aquela Província é invadida pela Rainha Maeve e suas hostes.

Assim como Maeve, Macha representa a Soberania da Terra. Trata-se, sem dúvida, de uma deidade ctônica, ligada à prosperidade e à riqueza. Enquanto Crunniuc aceita sem questionar as condições por ela impostas, ele prospera e enriquece. Quando no torneio ele desrespeita a sua individualidade por um motivo tão fútil quanto o orgulho, ela se volta contra ele – e contra todos os homens do Ulster e seus descendentes –, lançando-lhes a pesada praga das dores do parto. Macha, aqui, simboliza os poderes da feminilidade, da capacidade de gerar compartilhada tanto pelas fêmeas quanto pela terra. Desrespeitar a terra é desrespeitar a natureza criadora da Vida. Descontente, Macha abandona aquele a quem tinha trazido sucesso e respeitabilidade.





Podemos fazer um paralelo muito claro entre o tema de fundo desta lenda e os mitos arthurianos, onde o Rei Arthur, ao separar-se de Gwenhwyfar, perde a condição de soberano. Ato contínuo, toda a terra fenece. Não nos é dado saber do destino de Crunniuc, mas seguramente não foi dos melhores... Para a autora Mary Condren[1], trata-se de uma maldição sobre o patriarcado emergente – uma idéia pouco ortodoxa, mas que pode muito bem refletir as mudanças sociais resultantes da chegada do cristianismo à Irlanda. Se antes as mulheres podiam ser rainhas, guerreiras, druidesas e poetisas, com a chegada da nova religião seu papel estava reduzido ao de esposa e mãe. As únicas mulheres (até certo ponto) independentes eram as religiosas – freiras, mártires e missionárias. O mundo celta nunca mais seria o mesmo...

Em outras fontes, Macha é citada como uma das três faces de Morríghan, a formidável deusa da guerra, da morte e da sensualidade. No *Livro das Invasões*, a seguinte frase descreve a triplicidade de Morríghan: "Badbh e Macha, grandes poderes. Morríghan que espalha confusão, Guardiãs da Morte pela espada, Nobres filhas de Ernmas." Nesse contexto, Macha é retratada como uma mulher alta e destacada, trajando uma túnica vermelha e cabelos castanho-amarelados. No *Livro Amarelo de Lecan*, Macha é glosada como "um corvo; a terceira Morríghan". Mas quem são essas três Morrígna? São Nemain, "frenesi", a que confunde as vítimas e espalha medo; Morríghan, "Grande Rainha," a qual planeja o ataque e incita à valentia; e a própria Macha, descrita como um corvo que se alimenta dos cadáveres dos mortos em combate.[2] Está também associada a troféus de batalha sangrentos, como as cabeças recolhidas dos inimigos[3] – chamadas em algumas fontes de "a Colheita de Macha". Essa ligação com a arte da batalha é reforçada pelo

[1] "*The Serpent and the Goddess*" 1990

[2] Veremos no Capítulo 9 (Mórrighan) que por vezes esse papel é assumido por outra deusa, Badbh.

[3] Os Celtas acreditavam que a cabeça era a morada da alma; recolher a cabeça de seu inimigo vencido em combate era o mesmo que recolher sua alma e sua força.

nome das *Mesred machae* – os pilares dos portões das fortalezas, onde as cabeças dos guerreiros derrotados eram empaladas.

Émain Macha, o local onde a lenda se desenrola, fica no Condado de Armagh (*Ard Macha*, ou "Grande Macha"). Também conhecido como Forte de Navan, é um intrigante sítio arqueológico. Suas escavações revelaram que uma enorme estrutura circular foi ali construída por volta de 700 a.C., tendo sido constantemente destruída e reconstruída nos anos seguintes. As análises apontam para ao menos nove reconstruções entre 700 e 100 a.C. – fato que leva muitos estudiosos a afirmarem que se tratava em realidade de uma construção ritual, provavelmente em homenagem a Macha (a qual acredita-se tenha ali estabelecido seu reino). Ainda na Idade Média, Émain Macha era palco de festivais e celebrações (*feis*, em irlandês) anuais, o que reforça essa idéia.

A fortaleza de Émain Macha, em algumas fontes, foi construída por cinco irmãos, filhos de Díthorba. Um ancestral rei da Irlanda, Díthorba governava a ilha com seus irmãos Aed Rúadh e Cimbaéth, num sistema de revezamento – cada um governava por sete anos. Quando Aed Rúadh morre, porém, sua filha é eleita para governar. Seu nome é Macha. Os outros dois irmãos, Dithórba e Cimbaeth, a princípio se opõem ao reinado de Macha, mas acabam por ceder – cada um a seu modo. Cimbaeth casa-se com Macha, enquanto que Díthorba é por ela assassinado. Mais uma vez, Macha representa a Soberania, o poder da terra. Melhor é desposar o poder do que por ele ser morto.

No *Livro das Invasões*, uma outra personagem de nome Macha surge como a esposa de Nemed, um dos líderes das invasões da Irlanda, o que nos faz pensar se Macha não seria na verdade mais uma dessas deidades ancestrais que se moldam através das eras. Ao ser apresentada como esposa do comandante de uma das forças que tomam a Irlanda, ela pode muito bem estar representando novamente a Soberania, tema que permeia as três personagens chamadas de Macha nas lendas. Uma vez que seu nome perdura até o Ciclo do Ulster, segundo as cronologias ocorrido





séculos depois da Invasão de Nemed, podemos afirmar com um certo grau de segurança que Macha é um símbolo, uma personificação das forças da Terra. Sua associação com os cavalos (no evento da corrida) é mais um indicador, pois esse animal está sempre associado à realeza nas tradições celtas – como nos mostram os exemplos de deusas como Rhiannon (Gales), Epona (Gália), Étain e a própria Macha (ambas da Irlanda). A associação entre Macha e os eqüinos não pára por aí. No exato momento em que Cu Chulainn nasceu, uma égua paria dois potros. Um deles, o qual viria a ser conhecido como Liath Macha, ou "o Cinzento de Macha", é justamente a montaria e fiel companheiro até o último momento do próprio Cu Chulainn.

Macha é uma deidade muito rica – tão rica que sua mitologia é confusa e, por vezes, contraditória. As três Machas descritas nestas páginas podem ou não ser a mesma deidade. Pouco importa. No fim das contas, o que mais interessa são os temas que ela representa. Poucas deusas abordam de forma tão profunda a noção de que a terra (Soberania) é feminina, e que tanto a terra quanto a mulher devem ser respeitadas.

Numa época em que a natureza e a mulher são degradadas e desonradas diariamente, os mitos de Macha ganham um colorido especial, pois são capazes de nos alertar para o risco que estamos correndo se não mudarmos nossa postura e nosso comportamento. Explorar a natureza e oprimir a mulher são uma forma de desequilíbrio, e normalmente todo desequilíbrio implica em queda. Crunniuc, que tanto desfrutou dos favores da misteriosa mulher, que lhe trouxe prosperidade, riqueza e respeito, pôs tudo a perder em nome de seu orgulho e de sua bazófia. Naquele momento, os gêmeos, os frutos mais preciosos que ele poderia receber de Macha, lhe foram confiscados. Sem esposa, sem filhos e, por conseqüência, sem sua vida, Crunniuc representa bem o estado atual do homem moderno, alijado de sua própria natureza. Nosso desafio então é reencontrar Macha, desculparmo-nos e trabalhar para que, juntos, possamos devolver à Terra a dignidade perdida.

## Perguntas

1. Como eu lido com as dádivas que me são ofertadas?
2. Até que ponto eu respeito os ritmos e vontades da Terra?
3. Será que eu sei reconhecer a individualidade dos outros?

O conhecimento e a inspiração, como qualquer coisa que possuímos, só trazem bons frutos se os utilizarmos com discernimento, respeito e responsabilidade. Macha nos faz refletir sobre esses pontos. Convide-a para lhe ajudar a responder a estas perguntas.

### Soberania: uma forma feminina

Os costumes e crenças dos diversos povos celtas indicam que a Soberania, o verdadeiro Poder de quem governa e conduz os destinos de um povo é vivo – e é uma mulher.

Costumo dizer que o verdadeiro soberano não é um indivíduo com poder; é, na verdade, uma pessoa que abre mão de sua individualidade para ser o veículo, o canal pelo qual o verdadeiro Poder se manifesta. Geralmente, o grande rei ou líder é uma pessoa que renuncia à sua vida pessoal para dedicar-se à causa maior, que é o comando de seu povo. Lendas celtas, como a do rei Arthur, a de Niall dos Nove Hóspedes e a de Brán, o Abençoado, ilustram claramente o grau de dedicação que a Soberania exige dos que a desposam.

Esse é o termo: para os celtas, a Soberania é um espírito feminino, a própria Deusa da Terra, e o verdadeiro Rei deve com ela se casar. Guinevere, ou Gwenhwyfar em galês, significa "o Suave Espírito Branco," e é uma das muitas personificações da Soberania da Terra. Ao desposá-la, Arthur está casando-se com o Espírito Branco da Terra, que lhe trará abundância e paz enquanto ele a honrar.



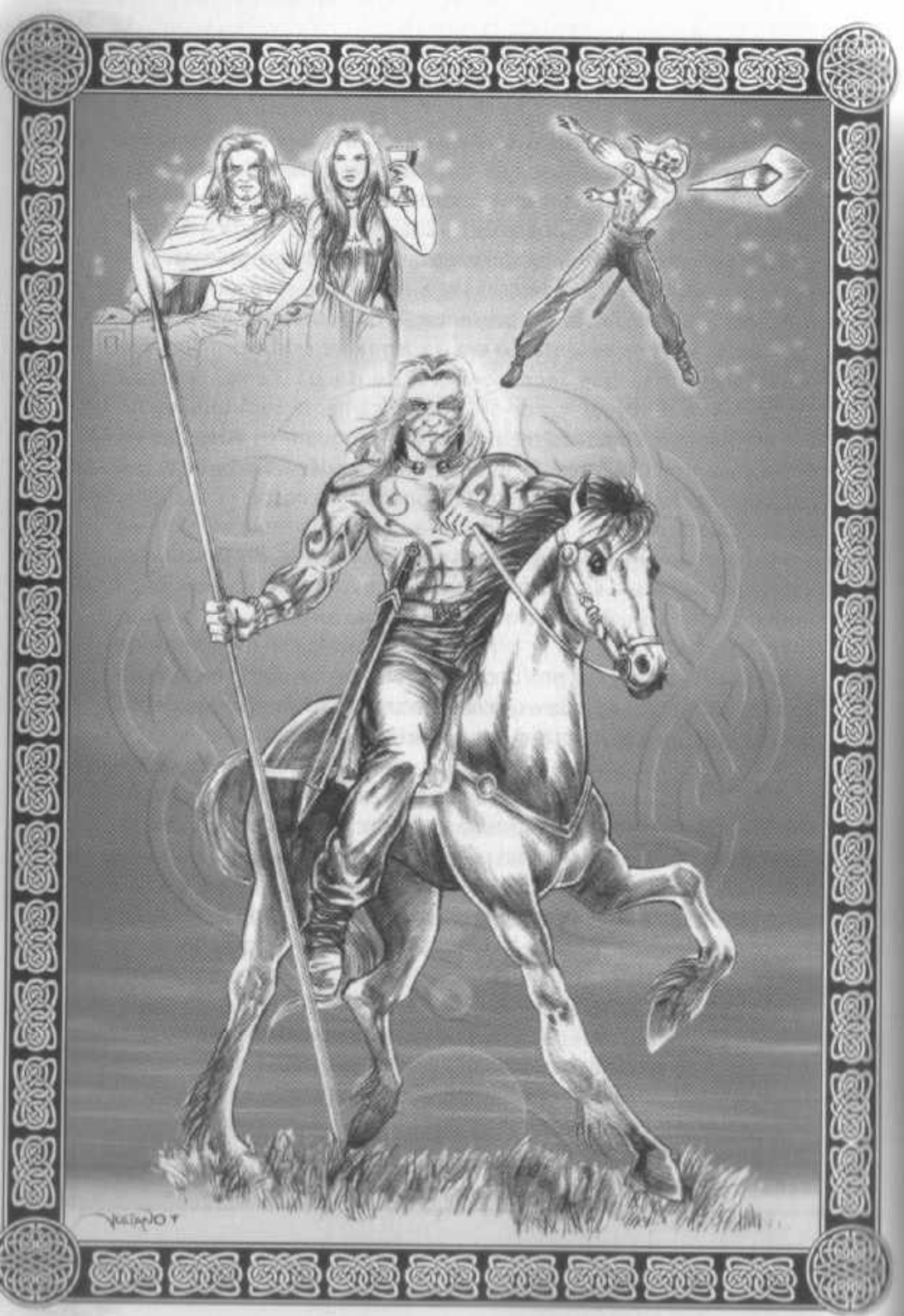


Na Irlanda, Niall é eleito Rei de toda a Irlanda após aceitar beijar uma horrenda mulher idosa que guardava uma fonte mágica. Logo após o beijo, ela se revela uma lindíssima mulher, que diz a Niall: "Grande Rei, eu sou a Soberania!" Variações desta lenda irlandesa podem ser encontradas nos romances arthurianos posteriores.

Em muitas lendas como essa, o rei recém-coroado deve se unir em casamento com a representação da Soberania. Na maioria dos casos, essa representação era uma mulher real, normalmente uma sacerdotisa que incorporava a deusa da Terra. Noutras instâncias, o rei devia "casar-se" simbolicamente com uma égua, um animal que simboliza melhor do que ninguém os atributos da Soberania, por sua força, fertilidade, independência e beleza. Um estranho costume da província de Donegal, no noroeste irlandês, rezava que o rei, para ser aceito pela comunidade, devia unir-se sexualmente com uma égua como representação da Deusa. Em seguida, a égua era sacrificada ritualmente, e sua carne era cozida num grande caldeirão, dentro do qual o novo rei deveria se banhar, para, por fim, consumir a carne. Se a moralidade moderna nos impede de perceber o profundo simbolismo de unir-se à Deusa através da cópula sagrada e do consumo ritual, não podemos deixar de lembrar que os cristãos, na eucaristia, ingerem o corpo e o sangue de seu salvador. Tudo é uma questão de ponto de vista...

Em tempos recentes, apesar de não existir mais a valorização da Soberania como uma entidade viva, ainda temos o costume de criar representações femininas para esse conceito. A irlandesa Cathleen Ní Hulain é uma mulher fictícia que encarna o espírito da Irlanda. Os imperialistas ingleses tinham sua Brittania e sua mais famosa colônia, os Estados Unidos, possuem sua versão na forma de uma estátua portando uma tocha, a luz do conhecimento, a qual chamam afetivamente de "Yankee Rose".

Todos os casos acima mostram a sobrevivência, ainda que enfraquecida, de uma certeza celta – uma não, duas: em primeiro lugar, a Soberania é viva; em segundo, é Feminina. E, para que a Soberania possa se manifestar em todo o seu potencial, é necessário que o rei, ou o líder, se case com ela, nos moldes do casamento celta: com respeito, igualdade, confiança e solidariedade.



# Capítulo 8
# Lugh

"Não sou um fantasma, nem um espectro, mas vim do pós-morte para por ti ser honrado; (...) meu nome é Lugh, filho de Eithne, e venho revelar-te a duração de teu reinado e de cada príncipe que te sucederá em Tara, por toda a eternidade."

*Báile in Scail*, manuscrito irlandês do século X

Diversos estudos acerca da mitologia irlandesa classificam Lugh como sendo uma deidade solar. Isso é verdade, mas é uma meia verdade. Uma das mais complexas personagens da mitologia irlandesa, Lugh é muito mais do que uma manifestação céltica de deuses como Mercúrio ou Apolo (deuses solares da tradição greco-romana), pois possui uma riquíssima mitologia individual e sem paralelos. Sua associação com a figura do Sol se deve em grande parte às comparações feitas por gregos e romanos que travaram contato com os celtas da Gália e da Grã-Bretanha, onde abundam exemplos do culto a Lugh. Um estudo mais profundo de seus mitos, porém, revela com facilidade todo o seu explendor e sua importância.

Quando nos debruçamos sobre um mapa da Europa, vemos que a memória do deus Lugh permanece viva nos nomes de diversas localidades: a cidade de Leiden, na Holanda, deve seu nome ao deus celta, assim como Lugo, na Galícia. Diversos outros locais, como Luguvalium, na Inglaterra (a moderna cidade de Carslile), e a vila irlandesa de Lughbhadh também são testemunhos da vasta influência desta deidade. Esta última, inclusive, fica no condado irlandês de Louth, nome que parece estar igualmente associado a Lugh. O mais conhecido sítio, porém, é a cidade de Lyons, na França. Anteriormente conhecida como Lugdunum, Lyons era, nas palavras de Barry Cunnliffe, "o ponto central da Gália". Para ali, por diversas rotas fluviais ou viárias, convergiam mercadorias, exércitos e comerciantes vindos de todo o território gaulês. Pelo Rio Ródano subiam as embarcações oriundas da costa mediterrânea, enquanto que o Rio Loire estabelecia a ligação com o oeste e a costa atlântica. De Lugdunum partia também a rota para leste, indo até a Floresta Negra, fronteira natural entre as terras dos gauleses celtas e dos povos germânicos; e, para norte, o Rio Saone constituía a principal via de transporte. Graças a sua posição privilegiada nessa encruzilhada de caminhos, Lugdunum, a "Fortaleza de Lugh", logo se tornou o mais importante entreposto comercial da Gália. Talvez esta seja a explicação para que, ao invadirem a Gália, os romanos identificassem de pronto o deus celta Lugh com o seu Mercúrio. Afinal, para os romanos, Mercúrio era o deus do comércio e do dinheiro, e Lugh, a julgar pela pujança e efervescência de sua fortaleza, também.

O grande número de inscrições e figuras representando Lugh/Mercúrio comprovam sua imensa popularidade onde quer que os romanos tenham se instalado nas terras célticas da Gália e da Bretanha. Na Gália foram encontrados diversos vestígios dos cultos a esta deidade, que se manifesta – de acordo com o padrão celta – de forma tríplice. A representação iconográfica de Lugos, seu nome gaulês, por vezes o mostra com três rostos e três falos. Ele é tríplice também por ser, a um só tempo, o deus do comércio, das viagens e dos roubos, demonstrando assim sua multiplicidade de





talentos. Para a moralidade moderna, talvez seja difícil conceber uma deidade voltada à questionável arte do furto e do roubo, mas as inúmeras lendas em que um herói ou grupo mítico se envolve no roubo de um objeto ou animal sagrado confirmam a sacralidade dessa atividade. Nestes casos, o roubo não é apenas uma ação ilícita visando a obtenção de lucro ou vantagem. É, no mais das vezes, uma provação, um teste de coragem e de habilidades, que vão da diplomacia ao combate, da força bruta à sagacidade. Em outras palavras, esses furtos mitológicos são verdadeiros processos iniciáticos. O Rei Arthur, o guerreiro Cu Chulainn e muitos outros personagens da cultura celta se envolvem em roubos sagrados, geralmente envolvendo uma jornada ao Outro Mundo, de onde devem trazer o espólio.

Em sua "Conquista da Gália", Julio César descreve o Mercúrio gaulês como sendo "o deus inventor de todas as artes", de todos os ofícios. Essa conexão com as artes nos serve de ponte imediata para as terras da Irlanda, onde encontramos Lugh Samildánach, ou Lugh "das Muitas Artes".

Apesar das inúmeras versões, as lendas irlandesas parecem claras quanto às origens de Lugh ("brilho, luz" em irlandês arcaico). Balor, o rei dos terríveis Fomoire, fora alertado por um druida de que seria morto por seu neto. Como precaução, decide isolar sua filha Eithne do contato com homens, evitando assim que gerasse uma criança. Envia-a então para uma torre na Ilha Tory (geralmente a representação física dos domínios dos Fomoire). A cuidar de Eithne, apenas um grupo de 12 mulheres. Seu plano surte efeito por algum tempo, até que Balor, decidido a possuir uma vaca mágica conhecida como Glas Ghaibhleann ("a Verde de Goibhniu[1]"), opta por roubá-la de seu proprietário. O motivo é óbvio: essa vaca fornece uma quantidade inesgotável de leite. Dois temas fundamentais surgem claramente: o suprimento infinito de leite é uma alusão à fartura da terra – objetivo de qualquer rei que se preze –, enquanto que o roubo de um animal

[1] Um dos três deuses irlandeses conhecidos como *na trí dé dána*, ou "os três deuses das artes". Goibhniu, no caso, é o ferreiro, e torna a surgir mais adiante na história de Lugh.

mágico se encaixa perfeitamente no esquema das lendas irlandesas e galesas, como já dito acima.

Pois Balor consegue deitar suas mãos no precioso bovino dos Tuatha Dé Danann, levando-o para seus domínios. Um jovem Tuatha Dé Danann de nome Cían fica encarregado de resgatá-lo das mãos do rei Fomoire. Filho de Dian Cecht – o médico dos Tuatha Dé Danann –, Cían parte em sua missão, chegando até a fortaleza de Balor. Ao penetrar disfarçado na torre onde Eithne havia sido oculta, ambos se encontram e se apaixonam instantaneamente. O resultado dessa paixão relâmpago, como é de se intuir, é a gravidez de Eithne – mas logo vê-se que não se trata de uma simples gravidez, pois a jovem carrega em seu ventre trigêmeos. Balor, ciente do risco que correria se permitisse que essas crianças sobrevivessem, resolve matá-las tão logo nascessem, e ordena que os três bebês sejam atirados do alto da torre sobre as águas do mar. Dois, com efeito, são tragados pelas ondas – algumas lendas fazem dessas crianças as primeiras *selkies*, ou crianças-focas do folclore irlandês, tão poeticamente retratadas no filme irlandês *The Secret of Roan Inish* (em português, *O Mistério da Ilha*). A terceira criança, contudo, é resgatada por Manannan Mac Lír, o deus irlandês dos mares, que lhe serve de pai adotivo. Trata-se, obviamente, de Lugh. O fato de ele ser o sobrevivente de trigêmeos parece ser mais uma alusão à sua triplicidade. Manannan é quem lhe educa nas artes do combate, dando-lhe quatro armas mágicas: uma lança inescapável, que é um dos quatro Tesouros dos Tuatha Dé Danann; uma grande funda, que em alguns relatos é sua arma favorita; um elmo que concede a invisibilidade a quem o usa; e um escudo maravilhoso, que posteriormente passará às mãos de outro grande guerreiro das sagas irlandesas, o herói Finn Mac Cuill – mas isso é outra história... ou não...

Se o deus Manannan Mac Lír é o pai adotivo de Lugh, sua madrasta é Tailtiu. Esta personagem, descrita como a última rainha dos Fír Bolg, é aparentemente uma antiga deidade ctônica, ou seja, é uma deusa da Terra. Quando Tailtiu está em seu leito de morte, ela pede a seu querido afilhado





Lugh que celebre sua morte com um torneio com competições a cavalo e artes marciais. Lugh atende a seu último desejo, entoando um lamento pela morte de sua mãe adotiva, inaugurando uma tradição anualmente repetida sempre na mesma data – 1º de agosto. Essa é a origem mítica das celebrações conhecidas como Lughnassadh, ou "O Festival de Lugh". Na verdade, a homenagem é prestada não a Lugh, mas à sua madrasta. Até meados do século XVIII, a vila irlandesa de Teltown (anglicização de Tailtiu), no condado de Meath, abrigava uma feira para onde se dirigiam pessoas de toda a Irlanda e até da Escócia. Acreditava-se que este era um período favorável para casamentos, e é justamente aqui que surge o "matrimônio de Teltown", um casamento experimental de um ano e um dia, período após o qual a união poderia ser desfeita, bastando para isso que o homem e a mulher, após ficarem de costas um para o outro, um voltado para o norte e o outro para o sul, se afastassem caminhando sem olhar para trás. Esta prática nos dá uma mostra clara do respeito e da igualdade de direitos existentes entre ambos os sexos na sociedade celta irlandesa. Especula-se, com um certo grau de certeza, que práticas semelhantes estivessem difundidas por todo o mundo celta. Mas o que podemos afirmar com precisão é que as festividades de Teltown foram estabelecidas pelo próprio Lugh, atendendo ao último pedido de sua mãe adotiva, e se transformaram numa tradição tão forte que até hoje o mês em que ocorriam – agosto – é conhecido em irlandês como Lúnasa – uma modernização de Lughnassadh. Voltemos então a Lugh. Retratado sempre como jovem e atlético, Lugh traz em si uma interessante ambivalência: seu pai, Cían, era um Tuatha Dé Danann. Sua mãe Eithne, por sua vez, era filha do rei Fomoire. Lugh é, assim, um mestiço, um híbrido das duas raças rivais, que tantas batalhas travaram entre si.

Às vésperas de uma delas, a famosa Batalha de Moytura, Lugh surge diante dos portões de Tara, a capital ancestral da Irlanda, pedindo para ser admitido na corte de Nuada da Mão de Prata. Descrito como "um belo jovem guerreiro com um diadema real", ele se dirige ao guardião dos

portões reais, que não lhe dá passagem, dizendo que, por ordem do rei, só ganha ingresso a Tara alguém que domine alguma arte. Por sua vez, Lugh diz: "Pergunte-me, então, porteiro, pois sou um construtor." O porteiro então responde que já há em Tara um excelente construtor, ao que Lugh responde ser também um ferreiro. Mas o porteiro diz que esse ofício também já está ocupado em Tara. Lugh então diz: "Pergunte-me, porteiro, pois sou um campeão entre guerreiros." Como a resposta do porteiro é sempre a mesma, que este e aquele ofício já têm representantes dignos do rei de Tara, Lugh se apresenta também como poeta, historiador, magista, médico, copeiro e caldeireiro. Quando finalmente o porteiro lhe diz que também já havia um excelente caldeireiro em Tara, Lugh diz: "Pergunta então a teu rei se há em Tara uma única pessoa que seja um mestre em tantas e tão diversas artes. Se a resposta for positiva, então não ganho acesso a Tara." O porteiro dirige-se então ao rei Nuada, o qual convida Lugh para uma série de partidas de Fidschell, um jogo de tabuleiro tipicamente irlandês que aparentemente se assemelha ao xadrez. Como Lugh vence todas, o rei Nuada concede permissão para que Lugh ingresse na corte de Tara, sentando-se no posto do sábio, por ser um sábio em todas as artes, ou simplesmente Samildánach.

Por todas as suas habilidades, Lugh recebe do próprio Nuada a incumbência de liderar os Tuatha Dé Danann no combate contra os Fomoire. Nessa altura, já como líder dos Tuatha Dé Danann, Lugh reúne-se com Oghma e Dagda, onde aparentemente celebram um potente ritual, como já descrito no capítulo 6. Note-se que a união de Oghma, Lugh e Dagda forma uma nova triplicidade, a qual será fundamental para o sucesso dos Tuatha Dé Danann na Segunda Batalha de Moytura. Com efeito, Lugh é capaz de inspirar os seus guerreiros para o combate que se anuncia, pedindo a cada um deles que descrevesse de que forma atacaria os inimigos Fomoire.

Tem início a terrível e decisiva batalha. As hostes dos Fomoire são infinitamente superiores, a ponto de um druida Tuatha Dé Danann descrever o combate como a "tentativa de mover um rochedo com golpes





de cabeça". Mas a capacidade mágica dos druidas dos Tuatha Dé Danann consegue neutralizar a magia dos druidas Fomoire, os quais não conseguem devolver a integridade física a seus feridos, nem a vida a seus guerreiros mortos. Por seu lado, Goubhniu, o ferreiro dos Tuatha Dé Danann, vale-se de suas habilidades mágicas para restaurar instantaneamente as armas dos Tuatha Dé Danann danificadas no combate, reparando inclusive a lança mágica de Lugh. Tão precioso é Lugh diante dos olhos dos Tuatha Dé Danann que estes se recusam a deixá-lo tomar parte direta nos combates, destacando um grupamento de guerreiros para que ficassem à sua volta, protegendo-o dos ataques Fomoire. Ele consegue ludibriar sua escolta, e envolve-se no combate. Indo para a linha de frente, depara-se com a gigantesca figura de Balor, o rei dos Fomoire.

Balor era conhecido como "Balor do Olho Mau", pois possuía um olho venenoso capaz de destruir aquele a quem lançasse seu olhar. Esse olho estava sempre coberto por sua pesada pálpebra, para evitar que destruísse a tudo indiscriminadamente. Quando Lugh lhe dirige ameaças, Balor pede ajuda para que ergam sua pálbebra, pois desejava "ver quem é esse jovenzinho que tanto fala". Antes que o poder maligno do olho de Balor o atinja, porém, Lugh atira sua lança mágica (em algumas versões é um golpe de funda), que acerta em cheio o olho venenoso de Balor, matando-o e cumprindo a profecia do druida – Balor morreu pelas mãos de Lugh, seu neto. Tamanho é o impacto do golpe que o olho é arrancado de sua órbita e vai se alojar na nuca de Balor, lançando sua maldição sobre as próprias hostes dos Fomoire. Muitos morrem em função disso, e mais 27 perecem quando o corpanzil de Balor desaba para trás. As lendas irlandesas apresentam suas batalhas com tétrica riqueza de detalhes. Nessa batalha, por exemplo, os guerreiros lutam com sangue e pedaços de corpos até a altura de suas canelas. O cenário é perfeito para que Morríghan se manifeste, incitando os Tuatha Dé Danann com um poema de coragem, dizendo: "Sois todos Reis, erguei-vos para o combate..." Por sua habilidade com a lança e com a funda, Lugh é conhecido também como Lámfhota, ou "aquele

com o braço longo". Certamente não se trata de um braço fisicamente longo, mas sim um braço capaz de lançar com precisão suas armas (a lança ou a funda) a grande distância.

Desprovidos de seu rei graças a Lugh, os Fomoire agora estão desorganizados, e nem a sua imensa superioridade numérica pode lhes ajudar agora. Nas linhas de retaguarda das tropas Fomoire, Bres, o filho de Balor que havia sido rei da Irlanda antes de ser deposto, vê uma forte luz vindo do oeste. Intrigado, pergunta a seus druidas: "Por que hoje o sol nasce no oeste?" Os druidas Fomoire então lhe explicam que aquela luz não é o sol, mas sim Lugh, em todo o seu explendor, que se aproxima para atacar Bres e os seus. A essa altura, o destino da batalha está selado: a vitória dos Tuatha Dé Danann é incontestável, e os Fomoire pedem trégua. Capturado, Bres, o ignóbil responsável pela batalha, apela por sua vida, afirmando ser mais útil vivo do que morto. Lugh lhe pergunta por quê, ao que ele responde com uma proposta sedutora: por sua magia, Bres concederia quatro colheitas anuais ao invés de uma. O legislador dos Tuatha Dé Danann responde que aquilo é um absurdo, pois a Natureza é sábia. "Na primavera, arar e semear; no início do verão, maturar o grão; no início do outono, obter o amadurecimento completo e a colheita, para no inverno consumir o resultado da colheita." Mais uma prova do enorme respeito à Natureza e aos seus ciclos presente na filosofia dos celtas. Com o fim da Batalha de Moytura, termina o domínio dos Fomoire sobre a Irlanda, embora eles tornem a surgir em ciclos posteriores.

O mesmo ocorre com Lugh, que ressurge no Ciclo do Ulster como o genitor do grande guerreiro Cu Chulainn. Dechtíre era uma jovem casada com Sualtim. Certa feita, Lugh lhe aparece em um sonho e a possui fisicamente. O resultado dessa união mágica é um garoto chamado Sétanta, o qual futuramente viria a ser o principal herói do Ciclo do Ulster. Coincidência ou não, Cu Chulainn também possui uma lança mágica, a exemplo de seu pai espiritual Lugh. Para muitos estudiosos da mitologia celta, tanto Cu Chulainn quanto Finn Mac Cumhaill são avatares, ou seja, uma espécie de "reencarnação" do deus Lugh.





Já no Ciclo dos Reis, Lugh surge diante de Conn Cet Chathach ("Conn das Cem Batalhas", um rei histórico, que reinou entre os anos 177 e 212 d.C.) na forma de um espectro. Conn, certa feita, estava nas muralhas de Tara em companhia de seus druidas e seus *fíli* (poetas), quando uma misteriosa bruma os envolveu, fazendo com que se perdessem. Eles então vêem um cavaleiro que se aproxima e convida Conn para que o siga até sua morada. Conn atende e eles chegam a uma planície com uma árvore dourada no centro. Na planície, um enorme palácio. Ao ingressar no edifício, eles vêem uma jovem sentada num trono de cristal, portando uma coroa de ouro e tendo diante de si um barril de prata com bordas de ouro. Também de ouro eram um jarro e um cálice colocados diante da jovem. Surge então uma figura esplendorosa, sentada em seu trono, que, dirigindo-se a Conn, diz: "Não sou um fantasma, nem um espectro, mas vim do pós-morte para por ti ser honrado; (...) meu nome é Lugh, filho de Eithne, e venho revelar-te a duração de teu reinado e de cada príncipe que te sucederá em Tara, por toda a eternidade." Em seguida, a jovem oferece diversas iguarias a Conn, e, quando se prepara para servir a cerveja vermelha, ela pergunta: "A quem devo ofertar a taça de cerveja?" Lugh, o Espectro, responde, listando todos os príncipes que sucederiam Conn. A informação é registrada em uma vara de teixo com caracteres Ogham por um dos druidas e, logo em seguida, Lugh, a jovem, a casa, tudo, enfim, desaparece, restando apenas o barril e o cálice.

Essa passagem, conhecida como "A Aparição do Espectro", é riquíssima em simbolismos. Lugh, aqui, representa o grande espírito da terra da Irlanda, e a jovem é sua consorte, a Soberania. As brumas que envolvem Conn, seus druidas e poetas são um sinal de que eles estão ingressando numa outra realidade. A planície com uma árvore dourada no centro identifica o local com o Outro Mundo celta, com a árvore desempenhando a função de *axis mundi*, ou o "eixo dos mundos". Ao ser servido pela jovem, o rei Conn recebe as bênçãos da Soberania. O cálice com cerveja vermelha, além de ser um protótipo do graal arthuriano,

simboliza a soberania concedida não só a Conn, mas a todos os seus descendentes, conforme a previsão proferida pelo próprio Lugh.

O fato de Lugh surgir como líder dos Tuatha Dé Danann, depois como pai do grande guerreiro Cu Chulainn e posteriormente como o Senhor da Soberania diante de Conn, atesta a sua importância dentro do panteão celta irlandês. Sua influência nas demais terras celtas é clara, como vimos ao abordar o Lugus gaulês, e também possui equivalentes – ainda que indiretos – na mitologia galesa, nas figuras de Lleu Llaw Giffes ("O Luminoso da Mão Certeira") e Lludd, o fundador mítico da cidade de Caer Lludd (Londres), onde ainda existe um bairro chamado Ludgate Hill.

Ludgate é "o portão de Lludd", por onde passavam os viajantes que chegavam à antiga Londres. Podemos especular que esse portão trazia proteção a quem o cruzasse. Essa é a faceta de Lugh como protetor dos viajantes. Na tradicional peregrinação do Caminho de Santiago – uma antiga prática pré-cristã adaptada pela igreja –, existe um enorme cruzeiro de ferro ao pé do qual o peregrino deve depositar uma pedra para pedir proteção para sua viagem. Esse cruzeiro, de acordo com o autor espanhol Juan Atienza, foi erguido num local onde anteriormente os celtas da Ibéria haviam construído um templo em honra a Mercúrio, o deus romano protetor dos viajantes (peregrinos). O mais interessante é saber que, se ali os celtas romanizados ergueram um templo a Mercúrio, é porque aquele era um local antes dedicado ao deus Lugh, patrono dos viajantes. Antigos costumes pagãos, como pedir proteção a Lugh para uma jornada, continuam vivos, ainda que disfarçados, em práticas supostamente cristãs...

Lugh é ainda mais do que isso: por ser meio Fomoire e meio Tuatha Dé Danann, ele representa a união dos opostos, o equilíbrio. Como líder destemido, ele nos estimula a encarar nossas batalhas com coragem e valentia, ainda que estejamos em desvantagem. Como senhor do comércio e patrono de cidades, ele nos ensina a viver num mundo urbano, civilizado e competitivo. Ao surgir como o consorte da Soberania, Lugh abençoa e alimenta os que sabem gerir a Terra, como no caso de Conn. Mas, acima





de tudo, Lugh é o "senhor das muitas artes". Ele pode representar tudo isso – liderança, comércio, Soberania, fartura e muito mais – ao mesmo tempo. É um grande exemplo para cada um de nós, que devemos exceder em todas as áreas de nossas vidas.

## Perguntas

1. Eu conheço meus múltiplos talentos? De que forma eu exploro meus potenciais?
2. Como eu lido com meus valores materiais?
3. Sei exercer com nobreza a Soberania na minha vida?

Muitos de nós desperdiçamos nossos talentos simplesmente porque os desconhecemos. Ao conhecer suas forças e limitações, você aprenderá a melhor canalizar sua energia para as causas e atividades que realmente se adequam a sua natureza, poupando tempo e esforço. Lugh é um poderoso aliado, capaz de mostrar o seu destino, como fez com Conn. Ao responder a essas perguntas, traga-o mais para perto de sua realidade, e aprenda com ele a ser um soberano em sua própria existência.

### Triplicidade e o número três: a base do conhecimento celta

Lugh, assim como Brighid e Morríghan, é um entre muitos deuses celtas associados ao número três. O três tinha especial predileção entre os celtas, o que é fácil de ser comprovado através de sua arte e filosofia. Muitas tradições, preceitos morais e leis eram transmitidos oralmente na Irlanda e no País de Gales através de

tríades - um eficiente processo mnemônico, fundamental para a perpetuação do conhecimento. As *Trioedd Ynis Prydain*, ou "Tríades da Ilha da Grã-Bretanha", são sem dúvida as mais conhecidas, mas estão longe de serem as únicas. Na Irlanda, até hoje muitas tríades são conhecidas e utilizadas no dia-a-dia. Indo do trivial ao mais elevado, essas tríades preservam a sabedoria de um povo no que diz respeito a roupas - *Três virtudes das vestes: elegância, conforto e durabilidade* -, à Realeza - *Três coisas que constituem um rei: um contrato com outros reis, a festa de Tara, abundância durante seu reinado* -, às Leis - *Três pessoas que são incapazes de celebrar contratos: um filho cujo pai esteja vivo, uma mulher comprometida, o servo de um chefe* -, à sabedoria - *Três coisas que arruinam a sabedoria: a ignorância, o conhecimento equivocado, o esquecimento.* As mais belas, porém, são as que tratam da própria sabedoria dos irlandeses. Profundas em sua simplicidade, elas nos fazem ver o óbvio, que insiste em fugir à nossa percepção:

*Três velas que iluminam qualquer escuridão: a Verdade, a Natureza, o Conhecimento.*

*Três chaves que destrancam os pensamentos: a embriaguez, a confiança e o amor.*

Lucanus, o poeta romano, especula sobre os deuses gauleses, propondo que Esus, Taranis e Tutatis formassem uma tríade, constituindo aspectos diferentes de uma mesma entidade. Na mitologia irlandesa, Bánba, Fótla e Ériu formam uma tríade de deusas irmãs que personificam a Soberania da Irlanda.

O *triskle*, tão comum em ornamentos celtas, é uma figura que engloba todo o simbolismo e o poder do número três. Até hoje, é o símbolo da Ilha de Man, localizada a meio caminho entre a Irlanda e a Grã-Bretanha. Sua bandeira é de campo vermelho, com um *triskle* formado por três pernas armadas no centro.

Mas qual é o simbolismo do três? Talvez o grego Pitágoras possa nos ajudar a responder; afinal, para ele o três é o número perfeito, por encerrar o início, o meio e o fim. Um dos significados





do *triskle* é justamente a representação das três fases da existência: nascimento, vida e morte; ou ainda vida, morte e renascimento. Os estudos antropológicos da figura da Grande Deusa, figura presente em diversas mitologias ao redor do globo, mostram-na sempre como possuindo três faces: a Jovem, a Mãe e a Anciã. A evolução dos mitos de criação apresenta o conceito da tríade divina, composta por pai, mãe e progênie - posteriormente, o cristianismo deturpou esta tríade na figura da Trindade, onde a mãe, o elemento feminino, é substituído pelo etéreo e assexuado Espírito Santo.

O tempo também é tríplice, sendo formado por ontem, hoje e amanhã, ou presente, passado e futuro. O historiador Georges Dumézil afirma em sua obra que as sociedades primitivas da Europa - dentre estas a celta - eram divididas em três camadas: os fazendeiros, o clero e os guerreiros.

O próprio universo celta era tripartido, composto por Este Mundo, o Mundo Superior e o Inferior.

E talvez a mais importante associação com o três seja a inter-relação entre os três corpos que compõem um ser vivo: o físico, o mental e o espiritual.

Uma análise cuidadosa dessas triplicidades em conjunto pode revelar com facilidade conexões muito significativas, as quais nos oferecem uma compreensão muito mais profunda e sutil da mente e da espiritualidade celtas.

# Capítulo 9
# Morrighan

"Não há nenhuma deusa do amor na mitologia celta. Contudo, existem deusas celtas – como Maeve, Morríghan – que representam amor e guerra, guerra e fertilidade etc. Somos levados a especular se os celtas achavam difícil imaginar o amor sem que este estivesse acompanhado por sangue, riquezas e lágrimas."

Seán Ó Tuama, em
*The Lineage of Gaelic Love-Poetry from the Earliest Times*

O parágrafo acima corresponde à abertura da palestra de Seán Ó Tuama no Simpósio sobre a Consciência celta ocorrido em fevereiro de 1978, em Toronto, Canadá. O tema em questão, a linhagem da poesia de amor gaélica, poderia admitir tudo, menos a presença de uma deusa geralmente associada à guerra e à morte. Mas Morríghan, como todos os deuses e as deusas celtas, incorpora a aparentemente paradoxal união dos extremos que caracteriza o pensamento e a filosofia daquele povo. Sem dúvida, ela é a deusa da guerra e da morte; conforme nos diz o Sr. Ó

Tuama acima, também está associada ao amor; mas ela é também muito mais, como espero demonstrar neste capítulo.

Muitos autores de livros que apresentam pequenos verbetes dedicados às deidades celtas (entre outras) costumam dizer, por total desconhecimento e ignorância, que Morríghan é uma deidade complicada, com a qual não se deve travar contato. Sem dúvida, não creio ser aconselhável acessar a energia de uma deusa como ela sem antes conhecê-la, da mesma forma que não recomendo convidar para sua casa um estranho; é uma questão de bom senso. As leituras superficiais de Morríghan somam-se às muitas tolices já ditas sobre os celtas, sua história e sua espiritualidade, e muitos desses equívocos são meramente repetidos por outros autores depois que um deles cometeu o primeiro erro.

Para compreender a real dimensão de Morríghan, convém enfatizar que as deidades celtas costumam representar a Natureza e suas forças, o poder da terra sagrada. Esta, aliás, é uma característica comum a praticamente todos os povos ancestrais. Outro ponto importante a se ter em mente é o fato de que a triplicidade está geralmente associada aos principais deuses e deusas da mitologia celta. No caso específico das deusas, a maioria delas parece se enquadrar no sistema tríplice de Donzela, Mãe e Anciã, onde a Donzela é representada como uma bela e desejável jovem; a Mãe, por sua vez, é aquela que gera e nutre. Por fim, temos a Anciã, aquela que, impossibilitada de gerar novamente, afasta-se dos mistérios da Vida e se aproxima dos mistérios da Morte. Sua figura é geralmente a de uma mulher idosa e terrível, mas extremamente sábia. Quando nos propomos a compreender o real significado da triplicidade da deusa, percebemos que ela é, na verdade, uma metáfora para tudo o que existe na Natureza. A Donzela – a primavera, a alvorada, o florescer, o nascimento – é sucedida pela Mãe – o verão, o meio-dia, o frutificar, o apogeu da Vida –, que dá lugar à Anciã – o outono, o crepúsculo, o fenecer, a aproximação da morte. Em seguida, o inverno – a morte, a noite, a passagem para o Outro Mundo, que sempre traz de volta a primavera.

Os cultos às figuras da Grande Deusa Tríplice são pré-célticos, e seus elementos podem ser encontrados nas culturas mais distintas – dos gregos





aos hindus, passando por sumérios, egípcios e aborígines australianos. As pesquisas mais recentes de nomes importantes como Anne Baring, Marija Gimbutas e outros apontam para o Mesolítico como o provável período do desenvolvimento da figura da Grande Deusa. Portanto, a cultura celta, que emerge no penúltimo milênio a.C., não se enquadra nesse esquema. Contudo já vimos como a triplicidade é importante para a filosofia celta, e como muitos dos temas acima descritos sobrevivem ao passar dos séculos que separam o Mesolítico da Idade do Bronze. Podemos afirmar com precisão que as deusas celtas não correspondem às representações das deusas-mães arquetípicas, mas elas sem dúvida incorporam muitos de seus elementos. Resta, contudo, conhecer bem as deusas em questão para evitar distorções ao tentar enquadrá-las no sistema Donzela-Mãe-Anciã.

Muitos autores costumam associar Morríghan ao aspecto da Anciã, por sua ligação com a morte. Nada poderia ser mais injusto. Para que isto fique claro, temos que nos familiarizar com a morte do ponto de vista celta. Mais do que o fim de um ciclo, a morte é obrigatoriamente o início de outro. A morte neste mundo é o nascimento no Outro Mundo, e vice-versa. O Outro Mundo, domínio dos mortos e dos deuses, está ao alcance do nosso mundo, e não raro vemos nas lendas celtas o livre trânsito entre seres de ambos os planos. Portanto, diferentemente das tradições espirituais modernas, os celtas aceitavam a morte como algo natural, não vendo nela nada de negativo, de absoluto, de assustador, de horrível. A morte, como a vida, é um processo natural e nada mais. Assim, vida e morte têm o mesmo peso, o mesmo valor, dentro do grande esquema das coisas – e Morríghan une perfeitamente esses dois temas.

O estudo das origens etimológicas do nome Morríghan já dão provas de sua grandeza. *Mór Ríogain* é literalmente a "Grande Rainha"[1]. Outros estudos sugerem o significado de "Rainha Fantasma", mas tudo aponta para a primeira

[1] Morríghan é um dos poucos casos de deuses que têm seus nomes precedidos por um artigo definido, enfatizando sua qualidade de título de grandeza. "A" Morríghan é A Grande Rainha, assim como "O" Dagda é O Bom Deus – contudo, visando a clareza do texto, optei por omitir os artigos.

versão como a mais apropriada. Num manuscrito datado do ano de 876, seu nome surge num glossário para a Vulgata (a versão oficial da Bíblia) traduzida para o irlandês. Em Isaías, 34:14, a moderna *Bíblia de Jerusalém* usa o nome Lilit para descrever o "demônio feminino". Para o ideário cristão atual, Lilit representa perfeitamente a figura demoníaca feminina. Na Vulgata traduzida pelos monges irlandeses, ao invés de "Lilit", o que se lê é "Lamia", um demônio feminino da tradição greco-romana, que seduzia os homens para devorar sua carne e beber seu sangue. Cada cultura usava o que mais se aproximava de sua visão de um terrível espírito feminino. Se hoje os redatores da Bíblia de Jerusalém optaram por Lilit para representar essa figura feminina endemoninhada, os irlandeses do século XIX assim explicaram o vocábulo "Lamia": *monstro em forma feminina, ou seja, Morríghan.*

Essa informação, teoricamente superficial e pouco importante, na verdade revela muito mais do que aparenta: afinal, quando usamos um exemplo, uma metáfora para explicar um conceito a alguém que não o conhece, é fundamental que nossa comparação valha-se de elementos com os quais nosso interlocutor esteja familiarizado. Ao explicar o vocábulo "Lamia", pouco conhecido pelos irlandeses, os monges glosaram essa palavra comparando-o a Morríghan, de onde se deduz que Morríghan já era amplamente conhecida pelo grande público irlandês de então; e, por servir de comparação para um monstro, não deveria ser uma figura muito agradável aos olhos conservadores dos monges cristãos...

Noutra fonte, o *Glossário de O'Mulconry*, temos novamente o nome Morríghan sendo utilizado como comparação, desta vez ligado a outra deusa irlandesa:

> *Macha, i. badb. Nó ast na tres morrígan, unde mesrad Machae. i. cendae doine iama n-airlech.*
>
> Traduzindo: "Macha, ou seja, um corvo, ou uma das três Morrígna. Mesrad Machae, o mastro de macha, ou seja, as cabeças empaladas daqueles que foram mortos."





Essa preciosa glosa nos fornece importantes informações sobre a natureza de Morríghan. Além de ser um terrível espírito feminino, ela agora também é comparada à deusa Macha, de quem falamos no capítulo 7. Se Macha e Morríghan compartilham da mesma essência a ponto de serem comparadas uma com a outra, então podemos intuir com propriedade que também Morríghan possui os elementos positivos de Macha, vale dizer, a associação com a fartura e a prosperidade, e a Soberania da Terra. Outra informação importante é que, na mesma glosa em análise, o primeiro sinônimo para Macha é a palavra *badb*, que em irlandês arcaico quer dizer corvo. Uma vez que a ligação entre os corvos e a guerra é muito forte na mitologia celta, nada mais natural que a deusa da guerra estar associada à figura do corvo[1]. Aliás, Badb é também o nome de uma deusa irlandesa, que no fundo é a própria Morríghan em sua forma de corvo, quando pousa para banquetear sobre os cadáveres dos mortos de ambos os exércitos – afinal, a morte não escolhe partidos...

Assim sendo, podemos dizer que Morríghan é um espírito feminino terrível, que por vezes toma a forma de um corvo, e que também é chamada, em algumas ocasiões, de Macha e de Badb. Tudo isso com base apenas em duas pequenas glosas! Quanto mais não podemos aprender sobre os celtas e seus deuses quando pesquisamos os textos originais ao invés de copiar o que já foi escrito?

Pois o estudo de outros textos nos auxiliará a criar um retrato mais preciso da Morríghan. Ao lado de Macha e Badb, Morríghan forma uma triplicidade, conhecida pela palavra plural *morrígna*, ou as "morríghans". Essas três deusas são apresentadas como as "filhas de Ernmas", outra deidade obscura e que também é tida como a mãe das deusas da soberania Bánba, Fótla e Ériu, uma outra tríade de deidades femininas. Isso pode gerar alguma

[1] Em irlandês moderno, a palavra *badhbh* significa corvo e também é usada para designar uma "deusa da guerra".

confusão, especialmente porque pouco mais sabemos sobre Ernmas, além do fato de que era uma feiticeira. Por outro lado, reforça a importância da triplicidade entre os deuses e deusas celtas.

Uma outra deusa, de nome Nemain, é por vezes incluída na trilogia Morríghan/Badb/Macha. Nemain é uma deidade obscura, também chamada no *Glossário de Cormac* (século VIII) de *Bé Neit*, ou "a esposa de Neit", um deus ancestral da guerra, geralmente associado aos Fomoire. Um indicador da antigüidade de Neit é o fato de ele ser apresentado como o avô tanto de Goibhniu, o ferreiro dos Tuatha Dé Danann, quanto de Balor, o rei dos Fomoire; Neit é, portanto, uma figura muito mais antiga, pois é ancestral de ambos os povos. A exemplo de Lugh, ele tem vínculos com ambos os povos rivais, mas toma partido dos Fomoire, vindo inclusive a ser morto na Segunda Batalha de Moytura. O ponto relevante, porém, é o fato de Neit ser um deus da guerra, casado com Nemain, uma deusa que por vezes substitui Badb na trilogia de deusas irlandesas da guerra. Nemain significa "furor de batalha", o que pode indicar que ela é um aspecto, uma persona da Morríghan que aflora durante o combate. E é justamente no campo de batalha que podemos encontrar Morríghan em ação.

Durante a Primeira Batalha de Moytura, Morríghan, Macha e Badb, "as filhas de Ernmas", atacam os Fir Bolg com "*banhos de magia e nuvens tempestuosas e névoa, e poderosas chuvas de fogo, e um jato de sangue derramado do ar sobre as cabeças dos guerreiros inimigos*", uma descrição perfeita do que se pode esperar de deusas celtas da guerra em ação. Ao assistir a fúria com que a luta é travada, o bardo dos Fir Bolg diz que Badb "ficará grata" pelos "corpos perfurados" deixados no campo de batalha. Não podemos nos esquecer que *badb* significa corvo, e um dos costumes ancestrais da Irlanda reza que os guerreiros só retornavam ao campo de batalha um dia depois do fim dos combates, para permitir que nesse meio tempo Morríghan/Badb banqueteasse sobre os mortos, na forma dessas aves carniceiras. Mas é na Segunda Batalha de Moytura que vamos encontrar Morríghan em todo o seu esplendor.





Quando os Tuatha Dé Danann se preparam para o grande confronto contra os Fomoire, Morríghan surge diante de Lugh, recém escolhido como novo líder, e se vale de um artifício conhecido como *roscad*, um incitamento à coragem em batalha através da poesia. Ela diz: "Inicia esta batalha de conquista..." Como que para instigá-lo, ela continua: "Desperta..." O resultado já vimos no capítulo anterior: Lugh assume sua condição de senhor dos Tuatha Dé Danann, comandando-os numa vitória que a princípio parecia impossível. O uso da poesia como instrumento para instilar a coragem nos guerreiros era prática comum até recentemente pelos irlandeses, e só mesmo a complexa mente celta para imbuir em lirismo um tema teoricamente tão negativo quanto a guerra. Mas Morríghan tem outro papel importante neste evento, mais importante do que sua habilidade em incitar Lugh e seus comandados.

Num encontro marcado com um ano de antecedência, Morríghan aguarda o deus Dagda no vau do rio Unshin, às vésperas da Segunda Batalha de Moytura. Quando lá ele chega, depara-se com uma imensa mulher a lavar as armas ensangüentadas e os cadáveres dos que viriam a tombar no dia seguinte. Tão grande é ela que tem um pé em cada margem do rio. Eles se põem a conversar, e Morríghan, valendo-se de seus atributos proféticos, fornece ao Dagda preciosas informações sobre o fatídico combate, revelando-lhe o local onde as hostes Fomoire desembarcariam. Além disso, promete tomar parte no combate, descrevendo com riqueza de detalhes como ela mesma tiraria o sangue do coração do comandante Fomoire, na típica linguagem crua das lendas celtas. Em seguida, os dois se unem sexualmente ali mesmo, entre os restos ensangüentados, e, por conta disso, esse local passa a ser conhecido como a "Cama do Dagda".

Vamos então analisar os muitos elementos importantes que compõem esse estranho encontro; por se encontrarem no vau do rio, Dagda e Morríghan não estão nem na água profunda, nem na terra seca; o encontro ocorre exatamente durante o crepúsculo, ou seja, na transição entre o dia e a noite; além disso, a data é precisamente a véspera de Samhain, um

período mágico que não pertence nem ao ano que se acaba, nem ao ano novo. Por tudo isso, vemos que esse realmente é um evento cercado por grande carga de magia, ocorrido no mundo do intermediário – o ponto de equilíbrio entre os extremos, tão caro à filosofia celta. Quando Morríghan revela a Dagda as informações sobre o combate, ela exerce seus dons proféticos; ela também dá provas de sua coragem e de seu poder, ao revelar que ela própria destruirá o comandante inimigo. Por fim, o sexo, como fonte de vida, praticado por um deus e uma deusa em meio aos cadáveres dos que morrerão, enfatiza a íntima ligação entre vida e morte. Da morte surge a vida. Como já afirmamos, Morríghan e Macha são deusas intimamente ligadas, e Macha é diretamente associada à fartura e à fertilidade. Teria Morríghan a mesma correspondência?

Uma das mais claras representações da fertilidade e da fartura na iconografia mundial são os seios, através dos quais a mãe manifesta seu dom mantenedor da vida. A fertilidade de Morríghan é enfatizada pela existência, no condado de Meath, de duas montanhas gêmeas conhecidas como *Da Cíth na Morrígna*, ou "Os Dois Seios de Morríghan" – o que a equipara em importância à deusa Anu, pois também ela empresta seu nome a outro par de montanhas gêmeas, desta vez no condado de Kerry. Anu (ou Danu) é uma ancestral deusa da terra, a qual representa a fartura e a soberania. Alguns pesquisadores – como James MacKillop, autor do muito confiável *Oxford Dictionary of Celtic Mythology* – propõem que Morríghan seja uma "emanação" de Anu. Talvez ambas possuam as mesmas características. Seriam ambas uma única deusa? Lamentavelmente, a maioria dos autores escreve imbuída na mentalidade dualista tipicamente judaico-cristã. Assim, Danu/Anu é vista como uma personagem sempre benéfica, maternal, enquanto que Morríghan é seu contraponto, sempre hostil e cruel. Na verdade, como podemos facilmente intuir, nenhuma delas é exclusivamente boa ou perversa. Se toda Deusa Mãe tem seu lado maligno, como afirma R. J. Stewart, a maligna Morríghan também tem seu lado de Deusa Mãe, como deusa da terra e da soberania.





Retornando à Segunda Batalha de Moytura, instantes antes do início dos combates Morríghan mais uma vez utiliza-se do *roscad*, desta vez dirigindo-se não só a Lugh, mas a toda a hoste dos Tuatha Dé Danann. Com uma poderosa voz que ecoa pelas montanhas da Irlanda, ela anuncia que naquele momento verdadeiros "reis se erguem para a batalha". Os Tuatha Dé Danann, inspirados pelo chamado, lançam-se com vigor sobre os guerreiros inimigos. A violenta luta, travada justamente no local onde na véspera ela tivera seu encontro com Dagda, faz com que novamente o vau do rio Unshin tenha seu nome alterado. O que antes era a "Cama do Dagda," agora é o "Vau da Destruição". Mais uma vez, os temas do sexo (vida) e destruição (morte) se sobrepõem.

Finda a batalha, Morríghan comemora, dedicando a vitória *às colinas reais da Irlanda, aos espíritos que nela habitam, às suas nascentes e suas águas superiores*. Uma autêntica ode à Natureza, algo que seria repetido tempos depois pelo grande poeta Amairgen, o bardo dos milesianos, quando de sua chegada às terras irlandesas. Em seguida, novamente a veia poética e profética de Morríghan se manifesta. Através de um poema, ela anuncia o futuro próximo da Irlanda e dos Tuatha Dé Danann:

*Paz até os céus,*
*Terra sob o céu, como força em cada um.*
*Um cálice pleno, plenitude de mel;*
*Honra por toda a parte, o verão no inverno.*
*A lança apoiada pelo escudo, escudos apoiados pelas fortalezas;*
*Poderosas fortalezas ansiosas pelo combate.*
*Lã obtida das ovelhas, bosques repletos de gamos,*
*Para sempre a destruição nos abandonou.*
*Um galho arqueado, encurvado pelos frutos.*
*Riquezas para o herdeiro, um herdeiro muito sábio.*
*O pescoço dos touros numa canga,*
*Um touro de uma canção.*
*Nós nos lenhos, lenha para a fogueira, fogo sempre que desejado.*

*Novas e brilhantes paliçadas.*
*O salmão é sua vitória,*
*O Boyne sua morada – morada de grandes dimensões.*
*Vida renovada na primavera, no outono o nascimento dos cavalos,*
*A terra em segurança, terra recontada pela excelência das palavras.*
*Poder aos eternamente excelentes bosques.*
*Paz até os céus, por nove vezes a eternidade.*

O profundo simbolismo, a fartura, o conforto e a proteção que emanam de suas palavras, faz deste poema um verdadeiro encantamento, uma bênção a ser derramada sobre a terra por quem o entoe. Nele vemos todos os elementos necessários para a formação de uma sociedade pacífica e harmoniosa, como desejavam os celtas da Irlanda. Ao ouvi-la a proferir versos como estes, fica difícil ver Morríghan somente como uma deusa da guerra e da morte, uma monstruosidade que só encontre deleite quando rodeada de corpos ensangüentados. Que deidade da guerra gostaria de anunciar, como ela o faz acima, um período de "paz nos céus e na terra"? Quando poderíamos imaginar a figura terrível associada a Morríghan louvando com tamanho fervor as qualidades da terra e da Natureza? Pois é isso que fica claro nos versos acima.

Contudo este não foi o único poema profético anunciado por Morríghan após a Segunda Batalha de Moytura. Logo depois, uma nova profecia, através de um outro poema, anuncia sua visão sobre o futuro mais distante.

"Não verei um mundo que me agrade; verão sem flores, gado sem leite, mulheres sem modéstia, homens sem valor, conquistas sem um rei... Bosques sem troncos, mar sem peixes... Julgamentos falsos de homens velhos, precedentes falsos de advogados, todo homem um traidor, todo filho um profano. O filho irá à cama de seu pai, e o pai irá à cama de seu filho. Cada um é irmão de seu cunhado. Não se buscarão mulheres fora de sua casa. Um período maligno, filho enganando pai, filha enganando..."





Bastante perturbador, este poema profético descreve um cenário desolador que, em muitos pontos, se assemelha muito à nossa realidade atual. Ainda não vivemos num mundo habitado exclusivamente por pessoas sem escrúpulos nem moral, mas os "bosques sem troncos" e o "mar sem peixes" retratam de forma exata o atual estágio de desrespeito pela Natureza que nossa civilização atravessa. Mais uma prova clara de quão válida e atual é a cosmovisão celta para nossos dias...

Como já percebemos nos capítulos anteriores, os deuses e deusas de maior importância na mitologia irlandesa transcendem os diferentes ciclos mitológicos, migrando até mesmo para o cristianismo. Morríghan não foi preservada na figura de nenhuma santa, mas ressurge com muita força na saga daquele que talvez seja o mais conhecido herói irlandês: o guerreiro Cu Chulainn.

No Táin Bó Cuailgne, ou "O Roubo do Gado de Cooley", diversos deuses e deusas retratados neste livro se encontram. A ação se desenrola quando Maeve, a indomável rainha da província de Connacht, resolve tomar para si a posse de um touro maravilhoso conhecido como Donn Cuailgne, "o Marrom de Cooley". Para isso, invade com suas tropas as terras da província vizinha do Ulster, deflagrando uma grande batalha entre as tropas de Connacht e do Ulster. Curiosamente, numa das lendas acessórias, Morríghan surge pouco antes de toda a trama se desenrolar, conversando com o touro Donn, o objeto do desejo e causa do conflito. Nessa conversa, Morríghan, deusa da guerra, alerta o touro de que ele será o pivô de uma grande batalha. Aparentemente, ela está favorável aos guerreiros do Ulster, a quem pertence o Donn.

Por força da maldição de Macha, os guerreiros do Ulster estão impossibilitados pelas dores do parto de defender suas terras contra os invasores do Connacht. A responsabilidade então recai sobre o único guerreiro capaz de pegar em armas, o jovem Cu Chulainn. O relacionamento entre Morríghan e Cu Chulainn é bastante conturbado, e tem início muito antes, quando este era ainda garoto.

Numa ocasião, após uma batalha, Cu Chulainn é enviado para o campo de combate, onde jaziam os mortos, para resgatar o rei e seu filho, soterrados pelos corpos. Ao caminhar por entre os cadáveres, o garoto Cu Chulainn se assusta com um espírito que ali estava, e vê em seguida um corvo a troçar dele. "Aquele que se sujeita a fantasmas não dá um bom guerreiro", diz-lhe o corvo a rir. Cu Chulainn, talvez muito jovem, não reconhece na ave a poderosa deusa. Menos ainda é capaz de perceber que está sendo submetido a outra modalidade de incitamento à valentia. O Greesacht, incitamento pela ridicularização, é outra forma aqui utilizada pela Morríghan para estimular o cumprimento da tarefa. Com efeito, o garoto Cu Chulainn, querendo afirmar sua capacidade de agir como um guerreiro, consegue superar seus temores e encontra rei e filho ainda vivos, auxiliando-os a retornar a salvo.

No próximo encontro entre ambos, Cu Chulainn se encaminhava sozinho para tentar retardar a chegada das hostes da rainha Maeve, quando Morríghan lhe surge pela primeira vez em forma humana. Mais do que isso, ela se apresenta como uma belíssima jovem, dizendo-se apaixonada e disposta a casar-se com ele, e oferecendo-se ainda a compartilhar com ele seus tesouros e seu gado. Demonstrando a obstinação e a reduzida capacidade de discernimento da maioria dos guerreiros, ele a recusa. Quando ela insiste, dizendo ser capaz até de lhe auxiliar em combate, Cu Chulainn, ainda sem reconhecê-la, pronuncia a frase que certamente já entrou para o imaginário das tradições irlandesas: "Eu não vim até aqui por causa de um quadril de mulher." Mal sabia ele que estava recusando os favores de uma grande deusa!

Do mesmo modo como garantira a vitória a Dagda em seu encontro no vau do rio Unshin, Morríghan parece nesse ponto oferecer os mesmos préstimos a Cu Chulainn. Nada poderia ser menos sutil e mais desastroso para um guerreiro do que deixar de reconhecer Morríghan, a Senhora de seu ofício.

Os desencontros entre ambos não param por aí. Noutra passagem, Cu Chulainn, encarregado de proteger as fronteiras de sua Província,





intercepta uma mulher ruiva que conduz uma carruagem. Ao lado dela caminha um homem que traz uma vaca presa por uma corda. Quando Cu Chulainn se dirige ao estranho, indagando de onde vinha aquela vaca, quem lhe responde é a mulher. "Uma mulher não deve responder por um homem," diz Cu Chulainn, pedindo em seguida ao homem que se identificasse. Novamente, é a mulher ruiva quem responde, dizendo um nome absolutamente desconexo. Já irritado, Cu Chulainn pergunta qual o nome da mulher, e desta vez é o homem quem responde, também ele apresentando um nome sem sentido. Com a paciência esgotada, Cu Chulainn salta agilmente sobre a mulher, apoiando seus pés sobre os ombros dela e apontando a lâmina de sua espada ao topo da cabeça da mulher, que permanece imóvel. Ela então explica que é uma poetisa e satirista, e que a vaca lhe havia sido ofertada como retribuição por um poema que havia composto. Cu Chulainn pede então para ouvir o poema, ao que ela responde dizendo que jamais o recitaria enquanto ele estivesse sobre seus ombros de forma tão hostil. Prontamente, ele desce dos ombros da estranha e põe-se a ouvir.

Quando ela por fim declama seus versos, ele se prepara para saltar novamente sobre a carruagem, quando percebe que tanto a carruagem quanto a ruiva, o homem e a vaca haviam desaparecido. A única coisa que Cu Chulainn vê é um corvo pousado num galho próximo, e já familiarizado com a natureza de Morríghan, lhe diz: "Se soubesse que era você, não nos separaríamos assim." A ave então responde que estará sempre guardando a morte dele. Aos ouvidos de Cu Chulainn, isto soou como uma ameaça.

Em seguida, já em meio aos combates contra as hostes de Connacht, Cu Chulainn está envolvido em um combate individual quando é seguidamente atrapalhado por animais: primeiro uma bezerra, depois uma enguia, e por fim uma loba. A todos esses animais Cu Chulainn inflige ferimentos. Ocorre que nas três vezes, os animais que Cu Chulainn feriu eram na verdade Morríghan. Agora, ela só poderia ser curada de seus

ferimentos por quem a ferira. Sempre sábia e ardilosa, ela consegue ludibriá-lo ao surgir diante dele como uma mulher idosa a ordenhar uma vaca mágica. Ao oferecer três doses do leite da vaca, recebe de Cu Chulainn as bênçãos que lhe permitem curar-se de seus ferimentos. Apesar de passíveis de ferimentos e até mesmo de morte, os deuses e as deusas celtas normalmente são muito mais inteligentes do que os humanos...

Pois bem, findo o período de nove dias e noites da maldição de Macha, os guerreiros do Ulster começam a se organizar para comandar a resistência ao exército da rainha Maeve. Durante os preparativos, Morríghan surge nos dois acampamentos, incitando ambos os lados para a batalha que se anuncia. Pouco depois, porém, ela passa a atacar psicologicamente os inimigos do Ulster, semeando o pânico entre os guerreiros de Connacht, que, confusos, matam-se uns aos outros na escuridão da noite.

Com o amanhecer, as duas hostes se encaminham para o campo onde ocorrerá o embate. Caminhando à margem de um rio ao lado do druida Cathbad, Cu Chulainn vislumbra, na outra margem, uma mulher a chorar e a lavar roupas e armaduras ensangüentadas. Diz o druida: "Você vê, Pequeno Cão, a filha de Badb lavando seus restos mortais?" Este é um tema recorrente na mitologia celta, amplamente incorporado ao folclore e às crenças populares da Irlanda e das nações britânicas. Conhecida como "A Lavadora no Vau", essa mulher espectral aparece diante dos guerreiros que morrerão em combate lavando suas roupas e armas sujas com seu próprio sangue. É um prenúncio à morte iminente. Quando Morríghan se encontra com Dagda no vau do Rio Unshin, ela está incorporando a figura da lavadora no vau. Agora, diante dos olhos de Cu Chulainn, ela anuncia a sua morte. Tudo leva a crer que ela realmente tencionava "guardar a morte" de Cu Chulainn, como anunciara. Mas um evento curioso lança dúvidas a seu real intento. Na noite anterior à batalha em que Cu Chulainn morre, Morríghan destrói sua carruagem de combate enquanto ele dormia, numa aparente tentativa de impedir que ele participasse da fatídica batalha. Estaria ela tentando mudar o destino de Cu Chulainn?





Esse comportamento ambíguo de Morríghan já levou muitos pesquisadores a esboçar as mais diferentes explanações. Podemos lançar uma luz mais clara sobre a relação entre Morríghan e Cu Chulainn se levarmos em conta que, especialmente para a mente celta, nem tudo é exatamente o que aparenta ser. Quando Morríghan o ridiculariza, ela na verdade o incentiva a superar seus temores. Quando ela o prejudica em combate na forma dos animais que surgem enroscando-se em suas pernas, ela acaba por fazer com que ele se torne um guerreiro ainda mais hábil. Ao destruir sua carruagem de combate, ela parece querer protegê-lo, impedindo-o de ir para a batalha. "Estou guardando sua morte, e continuarei a guardá-la", foi o que ela disse. Na verdade, essa frase pode ser interpretada como "estou te protegendo da morte"...

Cu Chulainn é a síntese do guerreiro, descrito por Rosalind Clark como "a bomba atômica da Irlanda Antiga". Sozinho, ele consegue causar mais mortes do que muitas tropas juntas. Portanto, "onde quer que Cu Chulainn esteja, é natural que a deusa-corvo esteja por perto[1]".

Justamente por sua valentia e sua consciência do papel do guerreiro, Cu Chulainn não pode ser parado, e entrega-se ao combate, sendo mortalmente ferido. Como grande herói, Cu Chulainn amarra-se a um pilar de pedra, para poder continuar lutando a despeito de seus ferimentos. Nessa condição, quando ele está já às portas da morte, Morríghan lhe surge pela última vez.

Agonizante, ele sente um corvo que pousa em seu ombro ensangüentado. Por alguns instantes, o corvo permanece parado, enquanto os outros guerreiros circundam a cena e observam, imóveis. Depois, com um movimento leve, o corvo salta para o solo, onde jazem as vísceras do corpo dilacerado de Cu Chulainn. Aparentemente inconsciente, ele não reage, até que, ao caminhar por entre as vísceras, o corvo tropeça, arrancando assim um sorriso do moribundo Cu Chulainn. Esse sorriso é seu último suspiro.

[1] Rosalind Clark, *The Great Queens*.

É sintomático que, em seu último momento juntos, Morríghan e Cu Chulainn tenham agido da mesma forma que sempre agiram: um aparentemente prejudicando o outro, mas na verdade interagindo em nome da força que os unia.

Morríghan surge também no Ciclo dos Reis, ou Ciclo Histórico. Numa lenda desse período, durante o reinado de Turlough O'Brien (por volta de 1350), o rei e suas tropas defendiam a Irlanda dos invasores ingleses. Numa ocasião, eles encontram uma belíssima mulher às margens de um lago. Todos a saúdam, mas ela diz querer falar a sós com o rei Turlough. Ambos afastam-se do grupo, e quando estão suficientemente longe, ela lhe diz que, se ele não tivesse dado ouvidos aos ingleses, seria rei de toda a Irlanda. Em seguida, a misteriosa mulher parte "numa nuvem luminosa" declamando um poema, reiterando que Turlough era a escolha de Tara para rei, e amaldiçoando os que fizeram com que seu esposo de direito a abandonasse. Essa estranha mulher, nesse caso, une dois pontos interessantes: apesar de não estar lavando armas ou corpos ensangüentados, o que não a caracteriza como a "lavadora no vau", ela lhe revela uma profecia: Turlough deveria ser o rei de toda a Irlanda. Ademais, quando lança sua maldição antes de desaparecer, ela não deixa dúvidas sobre sua identidade. Ao chamar Turlough, o que deveria ser rei, de "seu esposo de direito," ela se revela como a encarnação da Soberania da Terra. A soberania como uma figura feminina é tema recorrente no ideário celta, e sobrevive até hoje na forma de personificações nacionais como Britânia, o espírito da Grã-Bretanha, Lusitânia, a alma das terras portuguesas, e até mesmo a figura com o barrete frígio conhecida como "Liberdade", um dos símbolos da Revolução Francesa.

Em outra lenda, o Grande Rei Niall encontra uma velha horrenda e asquerosa guardando uma fonte. Ela avisa que só permitirá que Niall sacie sua sede na água da fonte se ele lhe der um beijo. Vencendo sua resistência, o rei beija os lábios da anciã, e nesse instante ela se transforma na mulher mais bonita do mundo e diz: "Rei de Tara, eu sou a Soberania". Este é um dos temas mais recorrentes nas lendas medievais, e creio ser impossível ler





tais lendas sem que venha à mente o conhecido conto de fadas do príncipe na forma do sapo. Hoje relegadas à condição de histórias infantis, essas antigas lendas apresentam uma profunda mensagem, percebida automaticamente por nossa memória ancestral ou, como diria C. G. Jung, por nosso "inconsciente coletivo".

A Soberania, no mais das vezes, é ignorada por aqueles que não a merecem. Somente o verdadeiro Rei, justo e sábio, reconhece sua presença – ainda que por vezes ela se apresente como uma temível deusa da guerra, ou uma anciã horrorosa.

Nas lendas acima discutidas, Morríghan surge ora como uma mulher idosa e sábia, ora como a fértil amante de Dagda, ora como a jovem sensual que oferece seus favores a Cu Chulainn. Assume, desta forma, sua condição de deusa tríplice. Como poetisa, é capaz de antever o futuro. Senhora da guerra, incita seus soldados, aterroriza os inimigos e toma parte nos combates. Une-se com Dagda, garantindo-lhe o sucesso, e prevê um período de fartura e paz para seu povo, não sem antes louvar e honrar a terra com sua poesia.

Como que para reforçar sua natureza tríplice, Morríghan forma, juntamente com Macha e Badb (ou por vezes Nemain), o trio das "filhas de Ernmas". E em muitos casos ela representa a Soberania da terra da Irlanda, num contraponto às outras filhas de Ernmas, Bánba, Fótla e Ériu. Lendas que se cruzam, temas que se misturam, para nos mostrar que da aparente confusão surge a visão clara de que não existe luz sem sombra. Não existe vida sem morte. Não existe paz sem guerra. Cada um de nós traz todos esses elementos em nosso interior, em perfeita harmonia. Os momentos mais mágicos em que Morríghan surge são os crepúsculos e o Samhain, instantes de equilíbrio no tempo, em locais como vaus e nascentes, a neutralidade entre terra e água. As lendas parecem insistir para que, através desses elementos, percebamos a importância do equilíbrio.

Supervalorizar uma característica em detrimento da outra é desestabilizar esse delicado equilíbrio, chave para uma existência plena. E isso os celtas sabiam valorizar, mais do que nenhum outro povo.

## Perguntas

1. Como lido com a morte? Ela é para mim algo a temer ou algo natural?
2. Eu sei controlar as forças destrutivas que existem em minha essência?
3. Se somos feitos de luz e sombra, como posso estabelecer o equilíbrio interno entre essas duas facetas?

O contato com nossa sombra interior é por vezes um processo doloroso e até traumático. Nosso desenvolvimento, contudo, depende da exploração e da compreensão de todos os elementos de que somos compostos. Quando reconhecemos nossa face obscura, tomamos ciência de nossa divina complexidade. Somente depois disso, quando damos à luz e à sombra o seu real valor, podemos afirmar: "eu conheço a mim mesmo".

### A Morte: eterna companheira

Uma das características dos celtas que mais assombravam os romanos era sua total ausência de temor pela morte. Júlio César narra como os druidas estimulavam seus guerreiros antes das batalhas, garantindo-lhes uma nova existência após a morte. Isto, porém, não significa que os celtas fossem reencarnacionistas.

Segundo relatos do próprio Júlio César, bem como de outros observadores romanos e gregos, os celtas acreditavam na metempsicose – a migração de uma alma de uma espécie para outra. Assim, quando uma pessoa morria, sua alma poderia ser integrada a outra forma de vida, seja ela humana, animal, vegetal ou até mineral. Para os celtas, toda a criação é viva, e todas as criaturas têm igual importância. Um outro ponto marcante é a crença de que a alma não é indivisível – ao contrário, ela é composta por muitos e diferentes elementos, que formam um complexo





sistema. Uma parte da nossa alma permanecerá sempre viva na memória dos que nos conhecem. Um antigo adágio celta diz que "a memória de um homem não envelhece". Contudo, para que nossa alma seja preservada positivamente por aqueles que de nós se recordam, devemos conduzir uma vida honesta, dentro dos valores morais e respeitando os códigos de conduta que dignifiquem nossa existência.

Ao contrário da visão atual da morte como um final irrevogável, ou um momento de acerto de contas, para os celtas esse era um momento intermediário. "A morte é o meio de uma longa vida", disse o poeta Lucano. Para comprovar a visão celta da morte como algo que nem de longe deve ser visto como negativo, evoco as palavras do autor irlandês John O'Donoghue, segundo quem "a morte nasce conosco, e conosco caminha por todos os instantes de nossas vidas", mesmo que tentemos ignorá-la. Até o dia em que ela, finalmente, se apresenta. Se travarmos contato com ela antes, se percebemos que ela sempre estivera conosco, manifestando-se a cada fim de ciclo – seja este um dia, um amor, uma viagem ou uma vida, então seremos capazes de encarar esse momento com a alma leve e a certeza de que tudo é cíclico, e que tudo se renova através dessa ciclicidade – inclusive nós.

> "O medo da morte surge do medo da vida. Um homem que vive uma vida plena está preparado para morrer a qualquer momento. Quando nos lembramos de que somos todos loucos, desaparecem os segredos e surge a compreensão da vida."
>
> Mark Twain

# Capítulo 10
# Dagda

"Havia na Irlanda um famoso rei dos Tuatha de Danann, e seu nome era Eochaid Ollathair. Outro nome para ele era Dagda, pois era ele quem praticava milagres e cuidava do clima e da colheita, e é por isso que ele é chamado de Dagda."

A Corte a Étain (séc. VIII)

O nome Dagda é a combinação das palavras irlandesas *dag* (bom) e *dia* (deus). Portanto, Dagda é o bom deus, aquele que rege o passar das estações e é o senhor da magia. Mas ele é também um grande guerreiro, além de um poderoso líder. Dagda é o bom deus não por ser benevolente, mas sim por ser excelente em diversas artes. Em muitas passagens, seu comportamento pode parecer indigno para um líder dos Tuatha Dé Danann; contudo não nos deixemos enganar pelas aparências – afinal, no capítulo anterior vimos como a Soberania por vezes se esconde por trás da imagem de uma velha horrorosa, só revelando sua real natureza aos que rompem a primeira impressão...

Apesar das variações, a genealogia do Dagda é uma das menos confusas dentre os deuses e deusas da mitologia irlandesa. Como filho de Éithne, Dagda é irmão de Lugh. O nome de seu pai, porém, permanece um mistério, desconhecido pelas lendas ou perdido na noite dos tempos. Muitas são as suas amantes, e igualmente grande é o número de filhos e filhas. A mais importante dessas filhas é sem dúvida Brighid, de quem falamos no capítulo 5. Entre suas amantes, citamos Morríghan e Boann, esta última casada com Nechtan, uma deidade ancestral que era uma das poucas pessoas com permissão para visitar a Fonte de Connla, ao redor da qual existiam nove aveleiras mágicas que derrubavam seus frutos sobre a nascente. Um salmão vivia nas águas da nascente e se alimentava dessas avelãs. No simbolismo celta da Irlanda, a avelã é o símbolo da sabedoria. Diz-se que aquele que bebesse da fonte de Connla, comesse as avelãs ou a carne do salmão receberia iluminação e sabedoria profundas. Certa feita, Boann, a esposa de Nechtan, visita a fonte de Connla sem permissão. Por sua insolência, Boann é punida: as águas da nascente se erguem e passam a persegui-la. Desesperada, Boann corre pelas planícies da Irlanda, com as águas revoltas no seu encalço. Por fim, Boann é alcançada e destruída pelas águas. Impossibilitadas de retornar à nascente, porém, as águas agora formam um rio, que passa a ser a própria deusa Boann. Até hoje a deusa é homenageada através do nome do Rio Boyne, no leste irlandês.

Entretanto, antes de ser transformada em rio, Boann tem tempo para um caso amoroso com Dagda, e o fruto dessa união é Angus Óg, o deus do amor e da juventude. Mas as peripécias amorosas de Dagda não se limitam às deusas Tuatha Dé Danann. Até mesmo mulheres Fomoire não resistem ao seu assédio, como veremos a seguir. Antes, porém, um pouco mais acerca dos nomes pelos quais ele é conhecido.

No trecho introdutório, retirado do poema *Tochmarc Étaine*, ou "A Corte a Étain," surge o nome Eochaid Ollathair. Significando "Pai de Todos", é o segundo dos três nomes atribuídos ao Dagda. O significado de "pai de todos", se levarmos em conta que ele é pai de ninguém menos





que Brighid, já é uma clara demonstração tanto de sua grandeza quanto de sua ancestralidade. Com efeito, Eochaid é também o nome pelo qual era conhecido o deus sol primitivo da Irlanda, descrito como o "cavaleiro dos céus" e também deus do relâmpago. Os corpos celestes certamente foram os primeiros fenômenos da Natureza a serem divinizados pelo homem. Deuses e deusas do sol, da lua e das estrelas possuem geralmente elementos que os remetem aos primórdios da humanidade. Este deus Eochaid primitivo era descrito como tendo um olho só – o próprio sol – e por vezes possui o epíteto Deirgderc, ou seja, "olho vermelho" em irlandês arcaico, outra alusão ao sol. Curiosamente, Dagda também recebe o nome Deirgderc. Muito provavelmente, se nos é permitido especular, Eochaid constitui uma antiga divindade solar cujo culto é posteriormente absorvido pela figura de Dagda.

Outro nome pelo qual Dagda é conhecido é Ruad Rofhessa, ou literalmente "o Senhor do Grande Conhecimento," mais um indicador inequívoco de sua sabedoria e poder.

Somente por essas análises dos nomes percebemos que o Dagda combina diversos temas importantes, como o de deus pai, deidade solar e detentor da sabedoria, o que por si só já seria o bastante para conferir-lhe grande importância. A isso soma-se sua atividade como regulador do clima e das estações do ano. Sem dúvida, o fator responsável pelas mudanças climáticas é a rotação da terra e a intensidade dos raios solares nela despejados. Nada mais justo então do que uma deidade solar ser responsável pelos ciclos sazonais. De fato, as lendas dão conta de que Dagda possui uma harpa mágica, cuja música traz a passagem harmoniosa das estações do ano, sobre a qual falaremos mais adiante.

Outros atributos de Dagda são um imenso bastão e um caldeirão de propriedades mágicas. A posse de uma clava, cajado ou bastão é comum a muitos deuses ancestrais, como o gaulês Sucellus, o nórdico Thor e o galo-britânico Taranis. Em todos esses casos, o bastão é uma representação do relâmpago. Uma língua de fogo que risca os céus tempestuosos, o relâmpago

era visto como um raio do sol que descia à terra, evidenciando assim sua ligação com Dagda enquanto deus solar. Mas o bastão possui outro simbolismo interessante: o falo divino.

Quando tocava um guerreiro morto com uma das extremidades de seu bastão, Dagda restaurava-lhe a vida. A outra ponta, porém, trazia a morte aos seus inimigos. Esse bastão era tão pesado que nem mesmo oito homens seriam capazes de erguê-lo; aliás, somente o próprio Dagda teria o poder de utilizá-lo. E, mesmo assim, para transportá-lo, valia-se de duas rodinhas presas a uma das pontas do cajado. Diz-se que o sulco deixado pelo bastão quando Dagda se locomovia era tão profundo quanto as divisas entre duas províncias da Irlanda. Como representação do falo, o bastão é o elemento masculino fertilizador. Através dele, o pai gera a vida – e Dagda é o "Pai de Todos". Além disso, a capacidade de trazer vida e morte, dependendo da extremidade a ser tocada, pode ser identificada com o fluxo das estações do ano. Por ser manipulado somente pelo próprio Dagda, seu bastão remete-nos diretamente à espada mágica de Arthur, Excalibur, a qual só poderia ser retirada da terra pelo verdadeiro rei. Só o rei ideal reina de modo ideal.

O caldeirão, outro atributo de Dagda, é um ponto bastante interessante para nossos estudos. Figura freqüente na mitologia celta, está associado a diversas deidades: Arawn, o Senhor do Outro Mundo; Brán, o Abençoado; Cu Chulainn; e ao Rei Arthur. Todos eles possuem ou devem buscar um caldeirão mágico. Como em muitos dos exemplos acima, o caldeirão de Dagda está intimamente associado ao tema da fartura e da regeneração. Conhecido como "O Inesgotável," era capaz de alimentar eternamente os seus seguidores. Os covardes, porém, não obtinham nada de seu interior, o que implica em fartura apenas para aqueles que demonstram seu valor. Além disso, os guerreiros feridos que nele fossem mergulhados dele saíam curados, uma cena que pode ser identificada num dos painéis de prata ricamente trabalhados que compõem o Caldeirão de Gündestrupp, encontrado na Dinamarca. A cura e a regeneração, a





abundância de alimento e a distribuição justa deste são características fundamentais do soberano sábio, de Ruad Rofhessa, o "Senhor de Grande Conhecimento".

O caldeirão de Dagda faz parte de um conjunto de objetos mágicos conhecidos como os Tesouros dos Tuatha Dé Danann. Além dele, temos a lança mágica de Lugh, a espada de Nuada Mão de Prata e a *Lia Fáil*, a "Pedra do Destino", sobre a qual o *Ard Rí* (Grande Rei) da Irlanda era coroado. Interessantemente, cada um desses tesouros pode ser identificado com um dos quatro elementos que constituem os fundamentos da magia ocidental: o caldeirão, recipiente ideal para líquidos, está associado ao elemento Água; a lança com cabo de madeira, uma variação do cajado, está associada ao Fogo (a madeira é o combustível primordial); a espada que corta o Ar está associada a esse elemento; e a *Lia Fáil*, símbolo de quem governa a terra, corresponde exatamente ao elemento Terra. Esses quatro elementos compõem o universo, e dessa forma, quando unidos harmoniosamente, estabelecem as condições necessárias para a prática da magia – um dos mais destacados atributos dos Tuatha Dé Danann em geral, e de Dagda em particular.

*Duardabla*, "O Carvalho de Dois Tons de Verde", é um dos nomes da harpa mágica de Dagda. O outro, *Coir-cethair-chuir*, significa "Música de Quatro Pontas". À primeira vista, estes são nomes sem sentido para uma harpa. Entretanto, se nos lembrarmos que essa harpa determina a passagem das estações do ano, esses nomes assumem seu real significado. No primeiro nome, temos uma clara alusão à divisão do ano irlandês em duas metades: An Grían Mór, o "Grande Sol", que corresponde à primavera e ao verão; e An Grían Béag, "O Pequeno Sol", correspondente ao outono e ao inverno. Na metade clara do Grande Sol, o carvalho, uma das mais importantes árvores da mitologia irlandesa, está em sua plenitude, repleto de folhas verdejantes e bolotas que são disputadas avidamente pelos pássaros. Na metade escura, correspondente ao Pequeno Sol, o carvalho fenece e perde seu viço e suas folhas, assumindo uma tonalidade esmaecida de verde. As

estações do ano determinam os "dois tons de verde" do carvalho. Já a "música de quatro pontas" possui um simbolismo mais fácil de se intuir: a melodia das estações possui quatro variações ou movimentos, as quatro "pontas": uma para cada estação do ano. Ao compor sua inspiradíssima "As Quatro Estações", Vivaldi possivelmente agia inconscientemente, resgatando um tema ancestral.

A harpa mágica de Dagda tocava sozinha, atendendo a um seu comando:

*Vem, Duardabla!*
*Vem, Coir-cethair-chuir!*
*Vem, verão, vem inverno!*
*Bocas de harpas e de gaitas de foles!*

Parecem não restar dúvidas quanto à sua ligação com as estações do ano, o que faz dessa harpa um instrumento valiosíssimo, uma vez que responsável pelo correto suceder das estações. Mas esse objeto de tamanha preciosidade lhe é certa feita roubado, obviamente pelos Fomoire, durante a Segunda Batalha de Moytura. Como conseqüência, as estações do ano saem de seu ciclo natural, e surge o caos. Para resgatá-la, Dagda junta-se a Oghma e Lugh – a mesma tríade responsável pelo curioso ritual descrito em *Cath Maige Tuired*. Quando devidamente recuperada, a passagem das estações do ano volta ao normal.

Podemos intuir que os Fomoire representam aquele desejo hostil à Natureza de subjugá-la, desrespeitando a ordem natural das coisas – desejo esse que vemos por toda parte hoje em dia. Ao se unirem, Dagda, Lugh e Oghma representam a Soberania, o Vigor e a Sabedoria de que precisamos para restabelecer o equilíbrio e o respeito à terra. Somente quando respeitada a Terra realmente nos oferece sua fartura.

Por sinal, o Dagda possui ainda dois outros atributos ligados à fartura da terra: um par de porcos mágicos e árvores eternamente carregadas de





frutos. Os porcos, quando preparados como alimento, regeneram-se no dia seguinte, garantindo um suprimento constante de alimento – assim como as árvores.

Mas nem todo esse poder e essa grandeza impedem Dagda de sofrer as agruras de um governo injusto. Durante o breve reinado de Bres, o rei moralmente imperfeito que sucede a Nuada, os Tuatha Dé Danann são submetidos a humilhante tratamento, que não condiz com sua natureza mágica. Dagda, por exemplo, é relegado à condição de servo do rei, sendo forçado a construir uma fortaleza para Bres. Para complicar ainda mais sua condição, um satirista cego e de aparência revoltante chamado Cridenbel obriga-o a ceder as três melhores porções de suas refeições. Os satiristas eram muito temidos na Irlanda, por sua capacidade de denegrir a imagem de quem lhes tratasse mal através de poemas de escárnio. Sob essa ameaça, Dagda concorda com a chantagem de Cridenbel, o que faz com que ele se debilite e perca sua força. Desesperado, Dagda adota um plano para livrar-se de seu parasítico companheiro de mesa: ocultaria três moedas de ouro no seu prato de comida, e quando Cridenbel exigisse as três melhores porções, ofereceria justamente as que continham as moedas. Assim feito, Cridenbel engole as moedas de ouro, que se alojam em seu estômago e acabam por matá-lo. Tão logo fica sabendo da morte do satirista, o rei Bres acusa Dagda de envenenamento e ameaça condená-lo por assassinato. Entretanto, Dagda argumenta que, na falta de algo melhor para oferecer a Cridenbel, deu-lhe para comer o que tinha de mais precioso, que eram as três moedas. Por ordem do rei, a barriga do satirista morto foi aberta e, constatada a presença das moedas, Dagda foi inocentado. Graças à sua astúcia, Dagda livrou-se de seu explorador sem sofrer punição.

Mas, como sabemos, a tirania de Bres atingiu níveis insuportáveis. Deposto, ele bandeia-se para o lado dos Fomoire, iniciando a Segunda Batalha de Moytura. E é aqui que vemos Dagda no melhor de sua forma. Sempre disposto a uma aventura amorosa, Dagda havia marcado, um ano

antes, um encontro com uma mulher no vau de um rio no noroeste da Irlanda. Mal sabia ele que a data em questão coincidia com a véspera da grande Batalha de Moytura. Mesmo assim, para o local do encontro ele se dirigiu. Lá chegando, deparou-se com uma mulher imensa, a lavar armas e corpos ensangüentados. Seus cabelos ruivos estavam presos em nove tranças. Seu nome é Morríghan. Ele se aproxima, e ambos começam a conversar, para ali mesmo unirem-se amorosamente. A cena, já descrita no capítulo anterior, é sem dúvida um dos mais dramáticos e significativos momentos da mitologia irlandesa. A união entre uma deusa sombria e belicosa com um deus que traz vida e fartura é a perfeita imagem do equilíbrio – especialmente por ocorrer no entremeio de água e terra (o vau), dia e noite (o crepúsculo), ano velho e ano novo (Samhain). Nesse momento, Morríghan representa a Soberania da terra, e Dagda o legítimo líder que a desposa. Dessa união surge a vitória dos Tuatha Dé Danann.

Durante a batalha, Dagda se dirige como espião ao acampamento das tropas dos Fomoire. Disfarçado de camponês, ele penetra nos domínios inimigos, e é assim descrito:

> "Dagda, cuja barriga tem o tamanho de um caldeirão doméstico (...) sua aparência era desagradável; possuía uma capa curta, até a altura dos cotovelos, e uma túnica marrom-acinzentada que descia até a protuberância de seus quadris. Ele arrastava um bastão com rodas que oito homens não seriam capazes de mover (...) e seu longo pênis estava à mostra."

Essa figura aparentemente indigna esconde interpretações interessantes. As vestes maltrapilhas e o corpo nada atlético nos fazem lembrar que "não se julga um livro pela capa". Não devemos nos iludir com as aparências das coisas, mas sim procurar conhecer sua real natureza interior. Por trás dessa imagem ridícula oculta-se uma deidade de enorme grandeza. O seu poder de fartura e fertilidade está aparente em "seu longo





pênis à mostra". Mesmo assim, ele acaba sendo traído por seu insaciável apetite, conhecido dos Fomoire. Para desmascará-lo, estes preparam uma enorme porção de cozido, tão grande que teve de ser preparado num grande buraco cavado no solo, pois caldeirão nenhum seria capaz de conter tal receita. Na receita, ingredientes como "oito caldeirões de trigo, leite e gordura abundantes, porcos, ovelhas e bodes inteiros"...

Incapaz de resistir, Dagda se lança com sofreguidão a comer tal iguaria, revelando sua identidade e atraindo uma multidão que se põe à sua volta a rir. Segundo o texto original, Dagda come tudo, chegando inclusive a raspar as bordas da vala escavada no chão, causando mais risos. Fome saciada, ele acaba por adormecer ali mesmo, gerando mais risadas. Ao despertar, seu outro apetite – o sexual, igualmente voraz – tem de ser saciado. Ele então procura uma maga Fomoire. Seu desempenho deve ter sido tão bom que ela, impressionada com sua proeza, acaba por concordar em usar sua magia em batalha a favor dele, contra seu próprio povo!

Expulsos os Fomoire, os Tuatha Dé Danann reinam em paz até a chegada do povo de Míle Espaine, que os enfrenta pela posse da Irlanda. Derrotados, os Tuatha Dé Danann governados por Dagda se retiram para o interior dos sídhe, os montes sagrados, deixando a superfície para os Milesianos. Quem organiza a sua retirada é precisamente Dagda, atribuindo os montes aos diversos deuses Tuatha Dé Danann. Para si, ele escolheu Brú na Bóinne, ou "A Morada no Boyne", hoje conhecida como Newgrange, de onde só teria saído para que seu filho pregador de peças, Angus Óg, ali residisse.

Interessante é o fato de que tanto Dagda quanto Angus venham a morar em Brú na Bóinne, nas proximidades do Rio Boyne. Como vimos, Boann é a deusa tutelar desse rio, e com Dagda gera Angus. Em algumas interpretações, Boann surge como outro nome para Éithne, a qual é, como vimos no início do capítulo, a mãe de Dagda. Se assim é, ao casar-se com Boann/Éithne, Dagda reproduz o mito do filho/consorte tão comum em outras mitologias, como a egípcia – Ísis/Osiris, a suméria – Inanna/Dumuzi,

e a babilônia – Ishtar/Tammuz. Esse parece ser o tema que surge da seguinte frase do celtista Barry Cunliffe, analisando as relações de Dagda com as deusas:

> "É tentador enxergar neste padrão um sistema simples anterior, possivelmente originário do período pré-céltico."

Com efeito, Dagda reúne vários elementos que fazem dele uma deidade ancestral realmente antiga. Suas associações com o sol e com a fertilidade da terra, sua sexualidade quase caricata e o fato dele poder representar o mito do filho amante da deusa corroboram para que formemos uma imagem bastante definida de Dagda, exatamente como o indica o seu nome: o Bom Deus das tradições pagãs; jovial, sensual, poderoso, nobre.

## Perguntas

1. O que entendo por Magia, e qual o seu papel em minha vida?
2. O que representa a sexualidade para mim? É a mera busca do prazer ou é o momento em que, pela capacidade de gerar vida e energia, me aproximo dos deuses?
3. Eu costumo julgar pessoas e coisas pelas aparências ao invés de investigar sua verdadeira essência?

Nossa sociedade moderna, por sua supervalorização das aparências, tirou-nos a compreensão do real valor das coisas, criando tabus e exibições vulgares de poder e sexualidade, que distorcem nossa percepção. Ao restabelecermos esses valores, abrimos caminho para que a verdadeira Magia, aquela que permeia todo o universo, se manifeste e flua livremente em nossas vidas.





## A magia celta e os quatro elementos

Segundo Caitlín Matthews afirma, "os celtas não reconheciam forças maiores do que as do Ar, do Fogo, da Água e da Terra, pois estes são os poderes que moldam o nosso planeta". Presentes nas bases de praticamente todos os caminhos mágicos ocidentais, os quatro elementos podem ser encontrados na Alquimia, na Astrologia e no Tarot, representando no plano pessoal o Intelecto e o Raciocínio (Ar), a Energia e a Paixão (Fogo), a Emoção e a Espiritualidade (Água) e o Mundo Físico e Material (Terra). Os neoplatônicos também viam o cosmo como sendo a união desses elementos. De acordo com os princípios elementares da magia, o estudo e a compreensão dos quatro elementos e suas propriedades oferecem infinitas possibilidades aos que os conhecem.

Nas lendas da Irlanda céltica, os quatro elementos surgem na forma dos Tesouros dos Tuatha Dé Danann acima listados, a saber: *Lia Fáil* (Terra), o caldeirão de Dagda (Água), a Lança de Lugh (Fogo) e a Espada de Nuada (Ar). A posse desses tesouros, trazidos respectivamente das cidades mágicas de Falias, Murias, Gorias e Findias, talvez explique o grande poder atribuído aos Tuatha Dé Danann. Dentre estes, um dos que mais se vale da magia é, ao lado de Oghma e Lugh, Dagda. Ele próprio, por seus atributos, parece ser uma perfeita união dos quatro elementos. Possuidor de um caldeirão (associado à Água), um bastão (Fogo), uma harpa (o Ar onde vibram as ondas) e responsável pela fertilidade da Terra em si, Dagda atinge o estágio de integração com os elementos que todos devemos almejar.

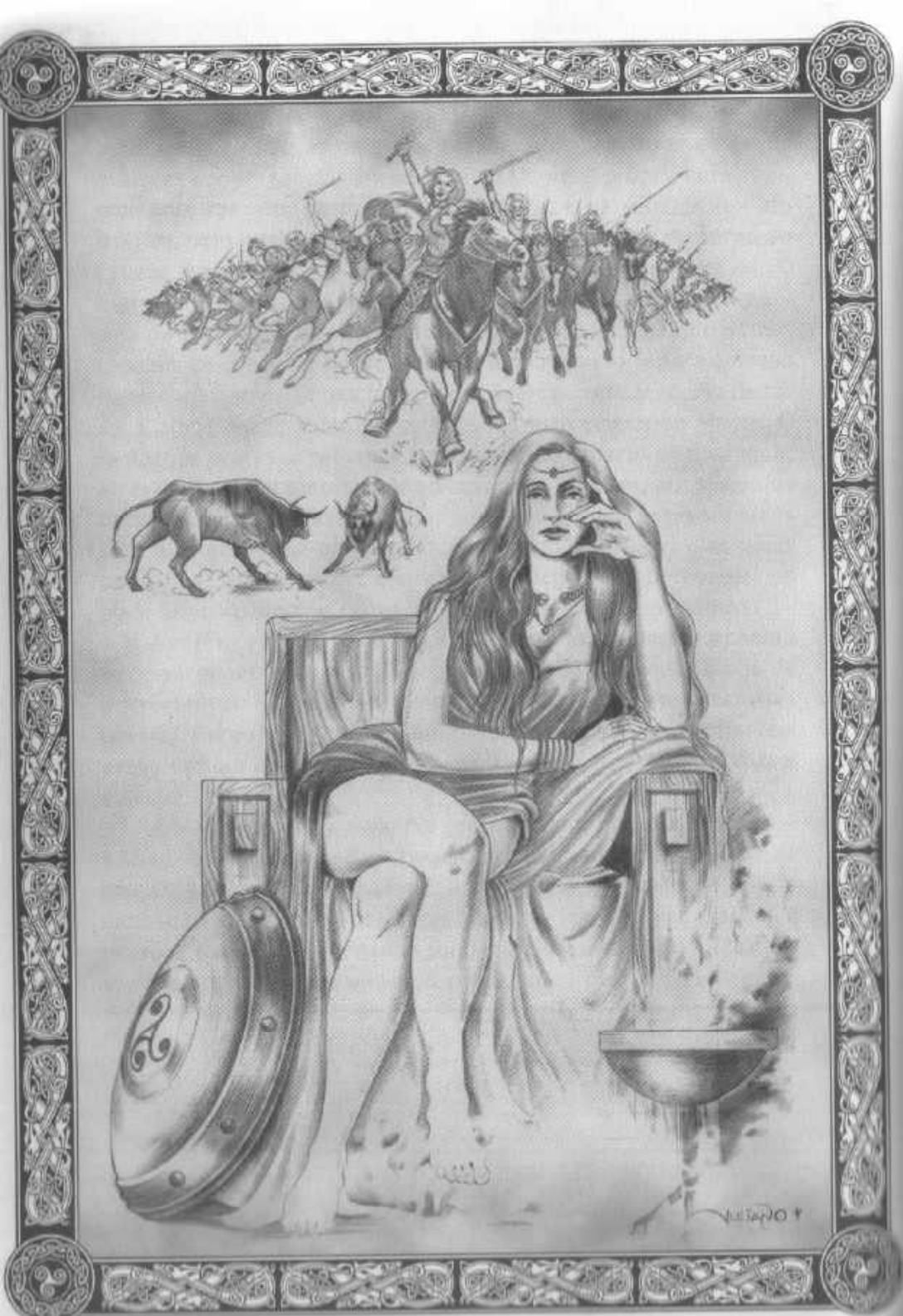
Realmente, não é por acaso que ele é o Bom Deus...

Numa definição recente, a Magia é a capacidade de se obter os fins desejados por meios que não são cientificamente explicáveis. Não podemos deixar de chamar a atenção do leitor para o fato de que a ciência, quando comparada à Magia, é algo muito recente. Em suas diferentes formas, ela está presente em

praticamente todas as religiões. Fatos que os cristãos chamam de milagres podem ser classificados como Magia. A própria eucaristia, momento máximo de uma missa católica, é na verdade um ato mágico, pelo qual um pedaço de pão é transformado no corpo do Cristo. No entanto, a Magia não tem nada de inexplicável. O ingrediente fundamental para a prática da Magia é a atenção - seja de si mesmo, dos elementos ou dos deuses. Quando somos capazes de controlar nossa atenção, direcionando-a para o nosso objetivo, estamos potencializando a sua concretização. Ao deitar seus olhos sobre estas palavras, você está operando Magia. O fantástico processo pelo qual seus olhos são capazes de distinguir, através de um complexo jogo de luz e sombra, os símbolos impressos no papel (as letras), enviando em seguida esses símbolos para o cérebro, que os decodifica na forma de palavras, as quais por sua vez transmitem conceitos, emoções e sentimentos, só pode ser considerado como um riquíssimo processo mágico.

Assim, vemos que a verdadeira Magia não precisa necessariamente de rituais elaborados ou de uma vasta gama de instrumentos; ela ocorre o tempo todo, em toda parte - inclusive em nós. Reconhecer a Magia em tudo é o primeiro e fundamental passo rumo a uma existência plena, cheia de vida - pois a Vida é a Magia.

A Magia é energia pura. Por ser natural - e não sobrenatural -, a Magia não é positiva nem negativa; o uso que se faz dela é que traz essa carga. Como qualquer instrumento, ele pode ser útil ou danoso. A mesma faca que serve alimento fere e mata. A opção é pessoal; mas as leis humanas condenam o assassinato a facadas, assim como as leis do universo condenam o mal uso da Magia...



# Capítulo 11
# Maeve

"Ó, Maeve, grandioso é teu orgulho! A beleza de um noivo não te comove. Seguramente és a Senhora na Cruachan das colinas. Alta é tua voz, grande tua força indomável."

Táin Bó Cuailgne

Qualquer adjetivo utilizado para descrever Maeve, Rainha do Connacht, deve ser superlativo. Bela, impiedosa, resoluta, corajosa, insaciável, obstinada, infiel, sedutora – Maeve é isso e muito mais. Uma das principais figuras do *Roubo de Gado de Cooley*, Maeve é a mola motriz de toda a ação. Uma batalha é travada entre as províncias de Connacht e do Ulster para satisfazer sua vaidade, culminando com a morte de inúmeros guerreiros e heróis – entre eles, Cu Chulainn.

O nome Maeve (*Méadhbh*, *Medb*) significa "aquela que intoxica". Sem dúvida, sua personalidade inebriante já foi descrita como "a mais vibrante figura feminina de toda a mitologia celta". Os livros que analisam

suas características vão de um extremo a outro com grande facilidade, descrevendo-a ora como o arquétipo feminino por excelência, ora como uma mulher insana e fútil. Análises mais aprofundadas revelam, contudo, que por trás do verniz carregado usado para retratá-la, podemos encontrar uma deidade complexa, de significados profundos e realmente arrebatadora.

Antes, porém, vamos relatar algumas passagens marcantes das lendas em que Maeve aparece. Figurando principalmente nos textos do Ciclo do Ulster, Maeve surge em *Scéla Mucce meic Da Thó* (*A História do Porco de Mac Da Thó*), *Fled Bricrenn* (*O Banquete de Bricriu*) e *Echtra Neraí* (*A Aventura de Nera*), além do já citado *Táin Bó Cualigne*.

Mac Da Thó é um rico fazendeiro, cujos principais tesouros são seu feroz cão de guarda e um javali domesticado, que, quando abatido, forneceria carne para um banquete que duraria um ano. Maeve surge ao lado de seu principal marido (a lista é imensa), Aillil. Desejando a posse do cão Ailbe, eles oferecem numa troca simples uma excelente carruagem, puxada pelos dois melhores cavalos do Connacht, além de 160 vacas. Porém, Conchobar mac Nessa, rei do Ulster, também deseja o cão, e oferece a Mac Da Thó sua amizade, uma aliança militar e um suprimento anual vitalício de gado. Duas excelentes ofertas por um cão!

Incapaz de decidir qual oferta é melhor, Mac Da Thó acaba por prometer o cão a ambas as partes interessadas, e convida tanto Maeve quanto Conchobar para irem a sua casa buscar o precioso canídeo. Quando ambos chegam, ele preparava a carne do imenso javali, o qual ele matara para celebrar a ocasião. Pois é justamente esta a origem de toda a trama. Na Irlanda celta, havia um costume ancestral, segundo o qual o campeão entre os guerreiros deveria ficar com a melhor porção de um banquete. *Curadmír*, "A Porção do Campeão", figura em diversas lendas, geralmente como prelúdio para duelos e combates. Nessa lenda é exatamente isso o que ocorre. Desse ponto em diante, o que se vê é uma sucessão de bravatas e ofensas por parte de guerreiros do Ulster e de Connacht, culminando com uma pilha de cadáveres no interior do salão de Mac Da Thó que, para





completar, fica sem seu porco e sem seu cão. Interessante notar que a disputa pela porção do campeão começa por sugestão de um certo Briccriu Neimthenga, ou "Briccriu da Língua Venenosa", um guerreiro e arruaceiro profissional.

Em *O Banquete de Briccriu*, ele novamente se vale de seus talentos para gerar conflitos, mais uma vez envolvendo a porção do campeão. Para inaugurar sua nova residência, uma ousada réplica dos salões reais de Tara, Briccriu convida todos os grandes guerreiros do Ulster. Cientes de que ele só faz semear a discórdia, todos eles relutam em comparecer, só aceitando depois de ouvir as pesadas ameaças de seu anfitrião (segundo os textos, a cizânia seria tamanha que até os dois seios de uma mesma mulher brigariam entre si!). Mesmo assim, só concordam se o próprio Briccriu não comparecesse à sua festa, o que, veremos, não o impede de perpetrar suas maldades. Instigando a vaidade pessoal de Lóegarie, Connal e Cu Chulainn, os três principais guerreiros do Ulster, Briccriu cria uma disputa entre eles, envolvendo até mesmo suas esposas. A decisão sobre quem dos três deve ficar com a porção do campeão cabe justamente a Maeve, que escolhe Cu Chulainn como o mais valoroso. Naturalmente, ela o convida para sua cama.

A liberdade sexual de Maeve pode parecer chocante até para os dias de hoje. As lendas apresentam nove maridos "oficiais", além de incontáveis amantes. Toda a ação do *Táin* começa com um capítulo conhecido como "conversa de travesseiro". Já prestes a dormir, a rainha Maeve e seu esposo Ailill conversam sobre suas riquezas. A conversa logo assume proporções de competição, com ambos querendo provar ser o mais rico. Aparentemente a irascível Maeve perde a paciência antes. Após listar uma série de pretendentes que ela rejeitara antes de desposar Ailill, ela justifica seu casamento de forma bastante exaltada:

> "(Eu não me casaria) com nenhum deles, pois pedi um dote mais elevado do que qualquer mulher já tenha pedido a um homem na Irlanda: que ele não possuísse avareza, nem ciúme e nem medo."

Ela prossegue:

> "Se tivesse me casado com um homem avaro, essa união seria errada, pois sou tão caridosa e dada. Seria um insulto se eu fosse mais generosa que meu esposo, mas não se ambos fôssemos iguais neste quesito. Se meu marido fosse um homem tímido, nossa união seria igualmente errada, pois eu me sobressaio em meio às adversidades. É um insulto para uma esposa ser mais espirituosa do que seu marido, mas não se ambos são igualmente espirituosos. Se tivesse desposado um marido ciumento, também isso seria errado; nunca me deitei com um homem sem que outro aguardasse nas sombras."

Com efeito, Maeve pode ser vista como infiel para os padrões modernos, mas está longe de agir como a esposa que trai às escondidas. Ao contrário, Maeve faz questão de deixar claro que a sua sexualidade somente a ela pertence. Quando ambos se põem a comparar suas riquezas, o único elemento que dá vantagem a Ailill é um touro: *Finnbennach*, "o dos cornos brancos". Para empatar a disputa, ela decide obter um touro semelhante. Convocando Mac Roth, seu mensageiro, ela o instrui a ir até o território de Cuailgne, onde existe um touro tão maravilhoso quanto Finnbennach, chamado *Donn Cuailgne*, "o Marrom de Cooley". Mac Roth deve dirigir-se a Dáire, o proprietário de Donn, e anunciar a oferta de Maeve: pelo empréstimo de um ano do touro, ele receberia:

> "50 bezerros de um ano como pagamento pelo empréstimo, além da devolução do Donn. E se Dáire hesitar em abrir mão de tão preciosa jóia, diga-lhe que, se ele vier pessoalmente me trazer o touro, eu lhe darei uma porção da planície de Ai equivalente à extensão de suas terras, uma carruagem no valor de sete escravos e, para completar, a amizade de minhas próprias coxas."

Só pela última oferta, imagina-se que seria difícil a Dáire recusar. Afinal, Maeve é descrita sempre como sendo uma bela e fogosa jovem de longos





cabelos louros, sobre quem a passagem do tempo não parece fazer efeito. O texto é claro ao descrever a incontida excitação do dono do touro: "Dáire ficou maravilhado, e pulava de alegria com tamanho entusiasmo que as costuras de seu colchão se romperam sob seu peso (...)". Um deslize diplomático, porém, põe tudo a perder; Mac Roth e seus mensageiros afirmam que tudo correra bem, e que felizmente eles não precisariam tomar o Donn à força. Essa conversa chega aos ouvidos de Dáire que, por conta da falta de cortesia e de respeito dessa afirmação, desfaz o acordo. Mac Roth retorna para o palácio de Maeve em Cruachan e relata o ocorrido. A grande rainha então sentencia o início da batalha: "Era sabido que o Donn seria tomado pela força se não nos fosse dado de bom grado. Pois tomado ele será."

Desse ponto em diante, o texto do *Táin* narra os preparativos e o grande conflito entre as forças de Connacht, lideradas por Maeve, e do Ulster, lideradas por Conchobor Mac Nessa – o mesmo que com ela disputou a posse do cão de Mac Da Thó.

A célebre "amizade das coxas" de Maeve não é oferecida apenas para Dáire. Fergus Mac Róich, originariamente um nobre do Ulster, rompe dramaticamente com o rei Conchobor, e acaba se exilando com seus seguidores na corte de Maeve e Aillil, a quem fornece preciosas informações sobre as tropas do Ulster. Conhecido por seu grande apetite sexual, o qual só poderia ser saciado por sete mulheres, Fergus parece herdar atributos de antigos deuses da fertilidade – inclusive um pênis descomunal. Para muitos estudiosos, portanto, a ida de Fergus para Connacht, deixando sua província natal, pode ter sido motivada por sua grande paixão pela encantadora Maeve. O preço pago por Fergus é altíssimo: enquanto se deitava com Maeve, ele tem sua espada mágica roubada a mando de Ailill, o qual toma ciência da traição de ambos. Ao contrário do que se espera, porém, Ailill reage bem, justificando a traição de sua esposa como uma forma de manter Fergus fiel durante o combate. Na mesma noite, Ailill convida Fergus para uma partida de *Fidschell*, e o recebe em sua tenda com uma sonora gargalhada. A julgar pelo modo como Fergus passa o resto da lenda lamentando a perda de sua

espada, podemos especular que o real simbolismo da espada desaparecida enquanto fazia sexo com Maeve seja outro...

O primeiro marido de Maeve, aparentemente, foi justamente seu rival mais constante, o rei Conchobor Mac Nessa. Maeve foi-lhe dada em casamento como compensação pela morte de seu pai; contudo, provando desde cedo sua independência, ela logo se farta de sua companhia e o abandona. Conchobor ainda deseja Maeve e, numa ocasião, enquanto ela se banhava no rio Boyne, ele a estupra – uma prova de que o relacionamento entre ambos nunca primou pelo equilíbrio. Como conseqüência, os outros reis da Irlanda se uniram para vingar o ultrajante ato de Conchobor, deflagrando a Batalha do Boyne, nome de outra importante saga (*Cath Bóinne*). Nessa batalha, perde a vida Tinne, então marido de Maeve.

A Rainha do Connacht está sem rei, e por isso os nobres se reúnem e indicam Eochaid Dala[1] para ser seu novo marido. Ela consente, desde que seu marido não seja nem ciumento, nem covarde, nem avarento. Consta que, numa determinada ocasião, quando estava casada com Eochaid Dala, Maeve adota um garoto, o qual passa a integrar sua corte. Com o tempo, esse garoto se torna um jovem hábil guerreiro, e ela obviamente não tem muito trabalho em seduzi-lo também, tornando-o seu amante. Eochaid não aceita bem, nem tão pouco os nobres de Connacht, que tentam expulsar o rapaz da corte. Maeve consegue impedir, e o jovem desafia o rei para um combate. Por ser um grande guerreiro, ele derrota o rei, matando-o e assumindo o trono ao lado de Maeve. Esse jovem é Ailill, seu esposo mais importante. Lisa Bitel, em seu provocante livro *Land of Women*, chama a atenção para o fato de que, se por um lado Maeve é bem sucedida em adotar e educar um futuro amante, o mesmo não ocorre com Conchobor, que tenta fazer o mesmo com a bela Deirdre. O trágico destino de Deirdre, aliás, é a causa da ruptura entre Fergus e Conchobor, e constitui uma das mais pungentes lendas irlandesas.

[1] Não confundir com Eochaid Ollathair, outro nome para Dagda.





Com Ailill, Maeve tem diversos filhos, inclusive sete rapazes, que recebem todos o nome de Maine. A razão para isso era uma profecia mal interpretada de um druida, que dizia que Conchobor seria morto por um jovem com esse nome. Sem dúvida, o tratamento dispensado por Conchobor não foi jamais perdoado, e nem poderia. Veremos mais adiante por quê.

A ação do *Táin* prossegue, revelando mais do comportamento fogoso de Maeve. Quando tropas aliadas se juntam às forças de Connacht, tão resplandecentes são esses guerreiros que ela teme que eles ofusquem o seu próprio brilho, sugerindo matar a todos. O bom senso de Ailill impede tamanha insensatez e o contingente dos aliados é distribuído entre os guerreiros de Connacht. O clímax de suas ações, porém, está reservado para seu confronto com Cu Chulainn.

Cu Chulainn deve proteger sozinho o Ulster dos exércitos de Maeve, enquanto Conchobor e seus guerreiros se recuperam das dores causadas pela maldição de Macha. Para isso, ele atrasa o mais que pode o avanço das tropas, valendo-se de toda sorte de expedientes: sabotagens, encantamentos com Ogham e a ajuda de seu antigo instrutor e agora rival Fergus Mac Róich. No contingente comandado por Fergus, figura Ferdiad, amigo de infância de Cu Chulainn – ambos receberam sua instrução nas artes do combate pelas mãos da mítica guerreira Scátha. Pois Maeve, com seu poder de sedução, acaba convencendo Ferdiad a enfrentar Cu Chulainn em combate individual. Sem opção, os dois grandes amigos são obrigados a se enfrentar, num combate em que só um sobreviveria; obviamente, o sobrevivente é Cu Chulainn.

Ao final do "Táin," do qual ninguém pode afirmar sair vencedor, Maeve e suas hostes se preparam para retornar para Connacht quando ela pede para sua carruagem parar. Maeve está menstruada, e precisa se aliviar, apesar das considerações de Fergus, que ia ao seu lado, alertando para o perigo de uma parada como essa. Com efeito, ninguém menos que Cu Chulainn se aproxima dela enquanto ela se abaixa sobre a terra e despeja o seu fluxo. Ao contrário do que se esperaria por sua natureza normalmente

destruidora, Cu Chulainn estranhamente não ataca a rainha cujas tropas ele combatera praticamente sozinho, a mulher que fez com que ele matasse com as próprias mãos o seu melhor amigo. Aparentemente sedado pelo poder que emanava de Maeve, Cu Chulainn permite que ela termine de se aliviar e acaba por escoltá-la até a fronteira do Connacht.

Essa passagem justifica o significado de nome Maeve, "aquela que intoxica": qual bebida forte, ela causa torpor ou êxtase a todos que dela se aproximam. A semelhança fonética entre o nome Maeve e a palavra galesa *meddw*, reforça esse tema. *Meddw* significa "embriagado". Na moderna língua inglesa temos a palavra "mead", que designa bebidas alcoólicas leves, como o hidromel. Na Irlanda, inclusive, ainda sobrevive uma antiga tradição, segundo a qual o hidromel é a bebida dos recém-casados. Nos rótulos das garrafas de hidromel, a designação "a Bebida dos Reis" nos fornece uma informação fundamental para compreender a real dimensão de Maeve, Rainha do Connacht.

Entre os celtas, a instalação de um rei era um momento mágico, em que o soberano desposava o Espírito da Terra, a Soberania, de onde emana o verdadeiro poder. E o poder é algo intoxicante. Portanto, conforme as afirmações de Rudolph Thurneysen, era provável que a cerimônia de instalação de um rei envolvesse o consumo ritual de bebidas alcoólicas, as quais eram usadas nessas ocasiões como indutoras ao estado de êxtase, muito à semelhança do que ocorre nas cerimônias de algumas tradições xamânicas, e em celebração do casamento sagrado entre o rei e a Soberania da Terra. Não surpreende, desta forma, que o hidromel, tradicional nos casamentos irlandeses, seja chamado de "Bebida dos Reis".

Como conclusão, depreendemos que Maeve, muito mais do que uma rainha, representa a própria Soberania. A existência de outra Maeve, chamada de Maeve Leithderg, e que é a deusa da Soberania do Leinster, não deixa dúvidas sobre isso, e sua liberdade sexual e independência reforçam esse tema. Quando se casa com Conchobor, rei do Ulster, Maeve representa a Soberania desposada pelo monarca. Ao abandoná-lo por "questões de





orgulho", vemos que o rei perde seu contato com a Soberania. Sem dúvida, Conchobor já vinha agindo de forma inadequada para um rei. Ele, no entanto, quer prender-se ao seu posto, e o estupro pode simbolizar essa tentativa de manter-se ligado à Soberania. Mas a Soberania não é algo que se mantém à força, e a conseqüência é imediata, pois os outros reis da Irlanda, indignados, atacam Conchobor. Os outros esposos de Maeve correspondem então aos reis que se sucedem no sagrado casamento com a terra, e ela exige que nenhum deles seja avarento, covarde ou ciumento, defeitos imperdoáveis para um verdadeiro rei. Esta é uma interpretação muito profunda e significativa, que faz de Maeve muito mais do que uma mulher poderosa: ela seria, na verdade, uma Grande Deusa. Contudo esta não é a única explicação.

Numa leitura mais simples, Maeve representa o Espírito Feminino que habita cada mulher: instintivo, impulsivo, fértil, estreitamente conectado à terra. O objeto de desejo de Maeve é o touro, que desde a mais remota Antigüidade é um símbolo do Feminino, encontrado nas culturas ancestrais de Creta, do Egito e da Anatólia. Não por acaso, em termos astrológicos, o planeta regente do signo de Touro é Vênus, a feminilidade por excelência. Seria então Maeve um ícone do Poder Feminino? Mais ainda: se Maeve era uma mulher, e não uma deusa, existiriam outras "Maeves" na Irlanda pré-cristã? Não restam dúvidas de que sim. Maeve então simboliza como ninguém o caráter da mulher celta. Por sua valentia, independência e coragem, que ela sirva de exemplo para as mulheres modernas. Afinal, é perfeitamente possível ser uma intrépida rainha guerreira sem comprometer as características que tornam a mulher realmente divina: a feminilidade e a maternidade.

## Perguntas:

1. Como eu vejo e lido com o Feminino e qual sua importância para mim?
2. O que eu entendo por independência? É fazer o que eu quero ou é saber o que fazer?

3. Que elementos caracterizam a relação que estabeleço com meu companheiro ou companheira? Cordialidade ou competição? Harmonia ou disputa?

Maeve, como a maioria das deusas celtas, mostra a importância do feminino para essa cultura. Muito mais do que a esposa sujeitada pelo marido ou a filha controlada pelo pai, a mulher celta era senhora de seu destino – para bem ou para mal. Numa das versões finais do *Táin*, Fergus lamenta, ao final da narrativa, o desfecho desastroso dos eventos. Ele diz que o exército de Connacht era como "uma manada de cavalos, que se perde ao se deixar conduzir por uma égua fogosa". Certamente essa versão possui um forte componente machista, provavelmente inserido por força da nova mentalidade cristã introduzida na Irlanda. Serve, porém, de alerta para todos nós: um Feminino oprimido ou excessivamente exaltado significa desequilíbrio – e isso nada tem a ver com sexualidade ou opção sexual. Precisamos descobrir e honrar o Feminino no coletivo, nos nossos relacionamentos e especialmente em nosso interior: tanto de homens quanto de mulheres.

## Contos de Igualdade: o Feminino na cultura celta

Nos primeiros capítulos, vimos que um dos mais marcantes traços da sociedade celta era a igualdade entre os sexos. O diálogo entre Ailill e Maeve, no qual ela diz que "não é errado" um casamento entre um homem e uma mulher que se equivalham em termos de coragem, generosidade e tolerância, comprova esta afirmação. Se as mulheres possuíam os mesmos direitos dos homens, eles certamente desempenhavam as mesmas funções na sociedade celta. Na mitologia e na história existem muitos exemplos de mulheres guerreiras, rainhas, poetisas, druidesas e sábias. Já travamos contato com Brighid, a inspiradora poetisa, com Macha, a indomável, com Morrighan, a terrível guerreira, e com Maeve, a insaciável rainha. Veremos adiante Fidlias, Cerridwen e o Graal como princípios do Divino Feminino. Todas essas deidades possuem seus equivalentes na sociedade que as cultuava.

Grace O'Malley, uma pirata irlandesa que aterrorizava o litoral da Inglaterra e da Escócia no século XVI, é uma figura interessante a ser citada. Baseada parte em lendas, parte na história, Grace O'Malley ficou famosa por se apresentar diante da Rainha Elizabeth I, da Inglaterra, descalça e com as vestes de um chefe irlandês. Recusando-se a reconhecer a autoridade estrangeira, O'Malley não se curvou diante da monarca inglesa; ademais, apesar de compreender o idioma inglês, só respondia à rainha em latim - uma língua neutra -, numa clara demonstração da independência e orgulho que caracterizam as mulheres celtas.

É possível que Maeve seja a humanização de uma antiga deusa, como também é plausível que ela tenha sido uma rainha de verdade; o mesmo vale para Brighid e Santa Brígida. Isto só faz reforçar um ponto fundamental: a legitimidade dos valores transmitidos por essas personagens, sejam elas humanas ou divinas.

De nada valem deuses e deusas que não reflitam a realidade dos humanos - prova disso é a derrocada do distante deus judaico-cristão. Numa época em que os temas ligados ao Feminino estão em alta, o resgate desses valores é fundamental, daí a importância de se recuperar o apreço pela Natureza. *Natura* é "aquilo que nasce", e tudo o que nasce o faz a partir de uma mãe. A busca desesperada pela "elevação do espírito", pregada pelo cristianismo, gerou e vem gerando uma repulsa pelo mundo material, que é o mundo *natural* à nossa volta. A raiz da palavra "matéria", *mater*, significa "mãe", em latim; daí percebe-se o dano causado por uma cultura centrada exclusivamente em valores masculinos - a conquista, a ação, a disputa. Atualmente, ao negar a *matéria* e ao devastar a *natureza*, estamos na verdade cometendo um dos mais condenáveis crimes para os gregos: o matricídio.

Restabelecer o equilíbrio entre masculino e feminino, como diz Maeve para seu marido Ailill, é a chave para um futuro melhor para cada um de nós e para a humanidade como um todo. Este é o touro pelo qual temos que lutar.

## Capítulo 12

# Finn MacCuill

"Três coisas pelas quais vivemos: a verdade em nossos corações, a força em nossas mãos e a realização em nossas línguas."

Lema dos Fianna

Ao lado de Cu Chulainn, Finn MacCuill é a figura mítica com o maior número de lendas e histórias. Ao lado de Cu Chulainn, Finn é considerado a epítome do grande e valoroso guerreiro. Ao lado de Cu Chulainn, Finn possui um nascimento divino. Mas, diferentemente de Cu Chulainn, Finn não tem uma vida breve, nem um fim trágico. Talvez a grande diferença entre Finn e Cu Chulainn seja a sabedoria do primeiro.

Unindo as qualidades nem sempre harmoniosas de guerreiro, xamã, poeta e comandante, Finn é o personagem central das lendas do Ciclo Mitológico que leva seu nome. Neste ciclo tardio, conhecido como Feniano, mito e história se misturam de modo marcante, mesmo para os padrões irlandeses. É certo que houve um grande líder chamado Finn, mas as lendas

que cercam esse personagem indicam que se trata, na verdade, de uma deidade humanizada.

Também conhecido como Finn mac Chumaill, Finn MacCool, Find e Fingal na Escócia, Finn possui um sem número de lendas registradas por escrito ou preservadas pela tradição oral da Irlanda e também da Escócia.

Filho de Cumhal, um chefe de clã, e de Muirenn, descendente direta de Nuada, rei dos Tuatha Dé Danann, Finn não conheceu seu pai. Tadg mac Nuadat, pai de Muirenn, não aceita a união de sua filha com Cumhal, e tira a vida deste antes que seu filho nasça. Para cuidar da criança, Muirenn conta com os préstimos da druidesa Bodhmall, sua irmã. A princípio, o garoto recebe o nome de Demne Máel. Ele só passa a ser conhecido como Finn mais tarde, quando ganha uma disputa atlética com outro garoto, e um espectador pergunta quem é aquele garoto claro (em irlandês moderno, "Cé hé an giolla fionn?").

Com a idade de sete anos, ele é enviado para ser educado por um druida chamado Finnéces. Ao chegar à morada do druida, Finn o encontra à beira de um lago formado por uma nascente. Ele se apresenta, e ouve do druida que deve ter paciência, pois ele tem vindo diariamente até a nascente na tentativa de capturar Fintán, um salmão que habitava aquelas águas. Esse salmão era uma criatura mágica, que se alimentava das avelãs que caíam das nove aveleiras existentes ao redor da nascente. Na mitologia celta, a avelã simboliza a Sabedoria e o Conhecimento. Portanto, Fintán era a criatura mais sábia que existia, e consumir sua carne significaria ter acesso a toda a Sabedoria do Universo.

O garoto põe-se a observar em silêncio, enquanto o druida passa longas e frustrantes horas tentando vislumbrar o salmão. Quando o druida desiste e volta para sua casa, Finn caminha até a beira da água e mantém-se algum tempo a olhar, até que vê Fintán nadando suavemente. Ele tenta capturá-lo, e consegue. Finn então leva o enorme peixe até o druida que, desconfiado – e um tanto frustrado por não ter sido ele a apanhá-lo –, pede ao garoto que asse o salmão. Assim é feito. Enquanto assava, porém, um





pouco do suco quente que escorria do peixe escorreu pelo espeto, queimando o dedo polegar de Finn. Instintivamente, ele leva o dedo à boca para aliviar a dor, o que faz com que ele absorva o conhecimento que o druida Finnéces tanto desejava para si. Algumas interpretações dão conta de que Cumhal, o nome de seu pai, não passa de uma interpolação posterior dos monges cristãos para ocultar o verdadeiro significado de seu nome. Segundo essa interpretação, Mac Cuill seria "filho da avelã" (*coll*, em irlandês), ou seja, filho do conhecimento. Seja como for, o fato é que Finn agora é o detentor de toda a Sabedoria do mundo. Para acessá-la, bastava morder seu polegar que o futuro lhe seria revelado, assim como respostas para questões prementes e conselhos sobre como agir.

Finn cresce e se torna um rapaz alto, forte e vistoso, sempre descrito como loiro (de cor clara, ou seja, *finn*), "de largos ombros" e "com uma grande testa". Esse elemento carrega uma similaridade com a lenda de Taliesin, como veremos mais adiante.

Finn então segue para ser instruído nas artes militares por uma certa Buannan, conhecida como "a ama dos guerreiros". É interessante frisar que em muitas lendas celtas os maiores guerreiros são instruídos por guerreiras – como no caso de Cu Chulainn, instruído por Scátha, uma guerreira que vivia numa ilha conhecida como Dún Scathaighe, "a fortaleza de Scátha". Sabe-se pelas lendas que essa ilha ficava na costa da Escócia, o que nos mostra que esse nome foi preservado na moderna denominação da Ilha de Skye. Scátha possui em seu nome a partícula *cath*, batalha em irlandês. Nada mais apropriado para uma guerreira. Mas a coisa toma uma dimensão mais profunda quando nos lembramos que Morríghan, deusa da guerra, é, em algumas passagens, chamada de Buann, o que a identificaria com a instrutora de Finn. Seriam ambas a mesma? Ou seria uma representação feminina do ofício de guerreiro?

Além de guerreiro, Finn é descrito como um *Filidh*, o poeta/profeta das tradições irlandesas. Dentre as diversas manifestações de sua Sabedoria, uma que merece destaque é o *Dichetal do Chennaib*, ou "composição

psicométrica", como traduzido por Caitlín Matthews. Como o próprio nome indica, trata-se de uma técnica preditiva utilizada por Finn e pelos *fili* (poetas), que utiliza o toque de um objeto como fonte para obtenção de dados sobre alguém a quem o referido objeto pertencia. As informações eram então reveladas pelo druida através de versos. Outra técnica mágica pela qual Finn obtinha acesso ao conhecimento oculto é conhecida como *Imbas Forosnai*, "O Conhecimento Poético que Ilumina". Além de Finn, Fedelm, a poetisa da corte de Maeve, e Scátha, de quem falamos há pouco, valiam-se desta estranha técnica divinatória, que consistia em mastigar um naco de carne crua de um animal sagrado (geralmente um cão, um porco ou um gato) e depois depositar essa carne sobre uma pedra plana ao lado da porta. Em seguida, invocações a deuses desconhecidos eram proferidas. Depois disso, o poeta entoava versos sobre as palmas de suas mãos e se recolhia para o sono ritual, posicionando as palmas de suas mãos sobre o rosto. Esse sono não deveria ser perturbado e, para garantir o isolamento do poeta, alguns guerreiros o protegiam. Ao final de um período de três dias e três noites, durante o qual ele não se movia, o poeta revelaria os segredos obtidos durante seu sono mágico. Percebe-se nestas práticas uma grande similaridade com muitas tradições xamânicas de outras culturas. O consumo de um alimento ou substância sagrada, a invocação de espíritos e o sono ou transe ritual são elementos comuns a diversas vertentes do xamanismo. Uma terceira técnica, também associada a Finn, é o *teinm laida*, ou "a mastigação da medula". No seu caso, o *teinm laida* se manifestava quando ele mordia seu dedo polegar queimado enquanto preparava o salmão. Não existem relatos sobre os procedimentos que envolvem esta técnica divinatória, pois juntamente com o *imbas forosnai*, o *teinm laida* foi banido por São Patrício quando da cristianização da Irlanda, segundo consta, porque o missionário descrevia essas técnicas como "negações do batismo" e "oferendas aos demônios".

Todas essas técnicas xamânicas associadas a Finn são descritas como meios de se ganhar acesso ao *Fios*, o "conhecimento oculto". Se recordarmos





que o nome do druida Finnéces, responsável pela instrução de Finn em sua infância, na verdade significa "Finn, o Vidente", parece certo afirmar que o druida em questão na verdade é o próprio Finn, que teria recebido o conhecimento por iluminação (*imbas forosnai*), como costuma ocorrer em diversas tradições xamânicas.

Não bastasse isso, Finn obtém outro presente fantástico: uma bolsa feita de couro de garça, a qual pertencera originalmente a Manannan Mac Lir, o deus dos mares da tradição irlandesa, e em seguida a Lugh. Os textos divergem quanto ao modo como Finn ganha a posse dessa bolsa, alguns afirmando que ele a herdara, outros dizendo que ele matara Liath, seu proprietário anterior. O fato é que no interior dessa bolsa havia alguns objetos, descritos como um tesouro: a camisa e a faca de Manannan; o gancho de Goibniu, o ferreiro; as tesouras do Rei de Alba (Escócia); o elmo do Rei de Lochlainn; e os ossos do porco de Assal. À primeira vista, uma vez que não se descreve a utilidade desses objetos, seu valor não parece claro. Porém cada um deles representa uma das cinco letras Ogham especiais. Só por isso já se pode fazer uma idéia da preciosidade desse tesouro, pois o Ogham é mais uma conhecida técnica divinatória dos celtas da Irlanda. Finn está intimamente ligado ao Ogham. Um complexo gráfico agrupando todos os caracteres do Ogham em círculos concêntricos foi encontrado num manuscrito conhecido como *O Livro Amarelo de Lecan*. Esse gráfico é conhecido como a "Janela de Finn". Alguns autores especulam que a "Janela de Finn" é uma espécie de mandala, e que os druidas e os *fili* atingiriam iluminação ao contemplá-la.

Não obstante todo o seu conhecimento mágico e místico, Finn era também um grande e nobre guerreiro, como já vimos. Além de ter sido instruído pela guerreira Buanann, ele possui algumas armas mágicas: entre elas, o escudo que anteriormente pertencera a Lugh, que por sua vez também o recebera de Manannan Mac Lir, a exemplo da bolsa de garça. Dois tesouros, originalmente posses de Manannan, passam a Lugh e agora chegam a Finn. Este também tem uma lança mágica, como Lugh, o que nos

permite afirmar que Finn, na verdade, era um avatar, ou uma reencarnação do próprio Lugh.

Numa determinada ocasião, Finn encaminha-se para Tara, a mítica capital da Irlanda, para servir ao rei Cormac MacArt, lá chegando às vésperas do Samhain. O palácio estava em grande aflição, pois, anualmente, na noite de Samhain, toda a cidade era incendiada por Aillén Mac Midhna, um intrigante personagem que, com seu tambor encantado, deixava todos em transe e imóveis. Em seguida, cuspindo pedras em chamas, Aillén ateava fogo a todas as construções de Tara. Isso vinha ocorrendo sistematicamente por 23 anos, até a chegada de Finn. Este, para evitar o transe imposto pelas batidas do tambor de Aillén, inala os gases que emanam do veneno da ponta de sua lança. Finn acaba por matar Aillén com essa mesma lança, livrando Tara de seu flagelo anual. É aclamado como herói.

Após esse evento, Finn estabelece sua morada na Colina de Allen (Condado de Kildare), onde cria um grupo de guerreiros independentes, conhecidos por Fianna. Não se trata de guerreiros no sentido convencional do termo, mas sim de uma casta de nobres que vêem na guerra uma arte. Os Fianna eram conhecidos e respeitados por toda a Irlanda, pois, além de defender as terras irlandesas das invasões e perigos físicos e mágicos, eram também poetas, legisladores e sábios. Desnecessário é dizer que, dentre todos, Finn era o mais sábio. Viajando por toda a Irlanda sob o seu estandarte com a representação de um sol poente dourado sobre um campo azul, os Fianna eram acolhidos calorosamente pelas populações das vilas e aldeias que visitavam. Por sua força, Finn era solicitado como guerreiro e defensor; por sua justiça, era procurado como legislador; por sua sabedoria, era consultado como conselheiro e poeta. Num texto antigo, o líder dos Fianna é descrito como um "líder gentil e caridoso; doava ouro como se fosse folhas de uma árvore, e prata como se fosse a espuma do mar". Os Fianna não estavam associados a uma tribo ou clã específico da Irlanda, pois protegiam toda a ilha. Podemos estabelecer um paralelo entre a figura mítica dos Fianna e a figura histórica dos *Gaesatae* (lanceiros) celtas, que atuavam





como mercenários por toda a Europa. Através de seu conhecido grito de guerra, num tom bastante grave, os Fianna se faziam anunciar por onde andassem.

Para ingressar no grupo, um guerreiro era submetido a provas verdadeiramente difíceis de intelecto, destreza e resistência. Entre estas, o candidato deveria dominar a poesia e a arte dos versos; conhecer os Doze Livros de Poesia; defender-se, enterrado até a cintura, e usando apenas um escudo e bastão de aveleira, de nove guerreiros que lhe atiram lanças. Se fosse ferido, ainda que levemente, o candidato era automaticamente recusado. Outra prova bastante difícil – para não dizer impossível – era uma perseguição à qual o postulante era submetido. Nu e com o cabelo ritualmente trançado, ele era perseguido pelos bosques. Se fosse apanhado, ou se seu cabelo se desarrumasse, ou se partisse os talos das ervas em que pisava, era rejeitado. Os Fianna, e em especial Finn, demonstram um enorme respeito pela Natureza. Finn adorava dois cães, de nomes Brán e Sceolang. Na verdade, ambos eram seus sobrinhos, pois Uirne, irmã da mãe de Finn, fora transformada numa cadela por uma invejosa amante de seu marido. Na forma desse animal, ela dá à luz gêmeos. Mesmo depois de sua mãe recuperar a forma humana, os dois filhotes mantêm-se como cães.

Brán e Sceolang seguiam Finn por onde ele fosse, e participavam juntos das caçadas rituais da corça e do javali, dois animais sagrados. Certa vez, quando Finn caçava com seus homens e seus queridos cães, uma linda corça cruza seu caminho. Eles saem no encalço do animal, com Brán e Sceolang à frente. Quando Finn finalmente os alcança, ele vê os dois cães e a corça brincando amistosamente, e então decreta: "Ninguém deve causar mal a esta corça." O grupo então retorna para casa, e a corça os segue, ainda brincando com cães.

Naquela noite, Finn desperta e vê uma linda mulher deitada a seu lado, que lhe diz: "Meu nome é Sadb, e sou a corça que perseguiste hoje cedo." Ela então lhe explica que Fer Doirich, um druida, a transformara em corça, mas que esse encantamento havia sido quebrado quando Finn e

seus dois cães lhe deram proteção. Ela pede para que ele abandone sua vida de caçadas e lutas, ao que ele atende. Os dois se casam, e Sadb engravida. Logo, porém, Finn retoma seu papel de guerreiro, o que desagrada Sadb. Ela deixa Finn, e carrega em seu ventre o filho do líder dos Fianna. Pouco depois, porém, o druida Fer Doirich lança um novo encantamento sobre Sadb, e ela abandona seu recém-nascido na floresta. Sete anos depois, Finn encontra um garoto nu sob uma árvore, a quem dá o nome de Oisín, ou a "Pequena Corça". Oisín cresce ao lado do pai, e se torna um excelente membro dos Fianna.

Muito do que conhecemos sobre as lendas e mitos de Finn está registrado no manuscrito conhecido como *Acallam na Sénorach*, ou *O Colóquio dos Anciãos*. Esse texto parece ser uma das muitas tentativas de cristianizar alguns dos deuses e heróis celtas. Nele, São Patrício dialoga com Cáilte e Oisín, ambos membros dos Fianna, mas já em avançada velhice. Patrício representa os valores cristãos, e os dois Fianna são o contraponto pagão. Nos diálogos, tanto Cáilte quanto Oisín lamentam o estado atual das coisas, e narram os antigos feitos dos nobres Fianna. Diz Oisín para Patrício: "Destas coisas gostava Finn: do clamor da batalha, da alegria do banquete, do soar das patas de seus cães a correr e do canto do pássaro preto em Lettereigh; do ruído dos seixos nas praias, quando os barcos de guerra são levados para o mar; do uivo dos ventos em suas lanças; e da melodia mágica dos seus três menestréis." São Patrício, encarnando a intolerância cristã, diz então que Finn estava no inferno, pagando por seus pecados. Oisín então responde que "se os guerreiros dos clãs da Irlanda ainda fossem vivos, nós todos desceríamos ao inferno para resgatar Finn, ou então faríamos do inferno nossa morada"! Essa frase mostra de forma clara que os celtas não temiam inferno, pelo simples fato de que não acreditavam em um lugar como aquele. E, mesmo que existisse, seria só mais um local a ser conquistado por seus bravos guerreiros.

Se não acreditavam no inferno, os celtas certamente criam em um Outro Mundo, como já vimos em diversas circunstâncias. Numa delas, o





próprio Finn viaja para *Tír Fo Thuinn*, a Terra Sob as Ondas, um dos muitos nomes pelos quais o Outro Mundo é descrito. Na lenda conhecida como "A Perseguição ao Serviçal Difícil", uma enigmática figura chamada Gilla Decair (literalmente "o serviçal difícil") acaba seqüestrando magicamente 15 guerreiros dos Fianna, que são levados para o Outro Mundo. Finn e os demais Fianna embarcam num navio para resgatar seus companheiros. Lá chegando, Gilla Decair revela sua verdadeira identidade: ele é um príncipe, chamado Ábartach ("aquele que pratica feitos", uma alusão às suas capacidades mágicas), que deseja a ajuda de Finn para derrotar um rei rival. Cumprida a missão, Finn se casa com Taise, filha de Ábartach, a qual liberta os Fianna presos. Todos então retornam à Irlanda, acompanhados por muitas mulheres. Para surpresa deles, todas elas desaparecem quando eles retornam à sua terra natal, uma característica comum aos presentes recebidos no Outro Mundo nesta e em muitas outras lendas.

Algumas lendas tardias apresentam um Finn menos nobre e valoroso, chegando por vezes a retratá-lo como um líder autoritário e intolerante. Um exemplo disso é o texto "A Perseguição de Diarmait e Gráinne", onde Finn, já maduro e viúvo, resolve casar-se com a jovem e bela Gráinne. Um grupo de Fianna é incumbido de escoltar Gráinne até o palácio de Finn, onde ocorreria a cerimônia. Entre esses guerreiros está o atraente Diarmait, guerreiro forte e de cabelos encaracolados castanhos, por quem Gráinne acaba se apaixonando. Lemos no texto que, para além de sua aparência, Diarmait possuía um intrigante bônus de sua masculinidade, identificado como *bal seirce*, ou "ponto do amor", que Diarmait oculta com sua capa. Por conta das remotas informações disponíveis, nada podemos afirmar sobre a natureza do *bal seirce*; parece, contudo, ser algo ao qual as mulheres não poderiam resistir, o que vem alimentando a imaginação de muitos mitólogos... Talvez esse dom da conquista se deva ao fato de que Diarmait é um afilhado de Angus Óg, o deus do amor e da juventude, que é fundamental para que o romance entre Diarmait e Gráinne possa florescer.

A apaixonada Gráinne, visando deitar-se com seu amado, faz com que toda a companhia (exceção feita a Diarmait, é claro) tome uma poção que a todos adormece. Ela então o convida para fugir com ela, e ele resiste, por lealdade a seu comandante. Por fim, ele cede, e o casal de enamorados foge para uma floresta. Ao saber do ocorrido, Finn enfurece-se e decide perseguir o casal, em busca de vingança. Os próprios Fianna tentam dissuadi-lo de sua intenção, e até seu filho Oisín envia seu cão Brán para alertar o jovem e nobre Diarmait. A perseguição prossegue por muito tempo, até que o próprio Angus Óg surge para negociar a paz. Finn então reconhece que Gráinne ficará melhor com Diarmait, e o convida para uma caçada reconciliatória, na qual devem capturar um javali mágico. Tudo não passa de um ardil de Finn, que sabia que Diarmait seria mortalmente ferido pelo animal. Com efeito, Diarmait é ferido e por três vezes Finn se recusa a salvá-lo. Para isso, bastava que Finn lhe desse água de beber em suas próprias mãos. Quando Gráinne descobre o ocorrido, fica tão triste que morre de desgosto.

Com certeza, essa lenda não faz justiça à nobreza e à grandiosidade de um personagem como Finn Mac Cuill. Mas não podemos nos esquecer que as lendas celtas são flexíveis e permitem que sejam adaptadas com o passar do tempo. Finn é de tal forma despido de seus atributos divinos a ponto de algumas lendas relatarem sua morte. Mesmo nesses casos, porém, sempre resta uma ponta de sua grandiosidade. Em uma dessas lendas, Finn morre e reencarna em Mongán, um impressionante personagem que possui atributos bastante peculiares, como a capacidade de se transformar em diversos animais, além de um formidável talento poético, o que realmente o aproxima de Finn. Mongán teria recebido seus dons durante sua estada com Manannan no Outro Mundo, onde obtém conhecimento místico. Na maioria das lendas, porém, Finn não morreu de fato; ele apenas estaria adormecido no interior de uma caverna, aguardando o momento certo para retornar, quando as terras da Irlanda, que ele tanto defendeu, dele precisarem.





A crença na real existência de Finn Mac Cuill resistiu à dessacralização dos mitos irlandeses, e até recentemente suas lendas eram contadas nas áreas rurais da Irlanda e da Escócia. O renomado autor Eugene O'Curry afirma categoricamente que:

> "É um grande erro supor que Finn foi meramente um personagem mítico. Muito do que é narrado é, sem dúvida, bastante posterior; mas o próprio Finn é sem dúvida um personagem histórico; e que ele tenha existido na época em que é registrado nos anais é tão certo quanto o fato de Júlio César ter vivido e governado no período atestado pela autoridade dos historiadores romanos."

Mesmo que o Professor O'Curry e todos os camponeses que até o século XIX se deleitavam com os feitos de Finn estejam errados, a deidade Finn Mac Cuill permaneceu viva, e viva permanecerá por muitas e muitas eras.

## Perguntas

1. Sou capaz de me desenvolver física e espiritualmente a ponto de me comparar ao ideal dos Fianna?
2. Como eu vejo o Outro Mundo? Como algo distante e inacessível? Ou como uma fonte de inspiração e conhecimento?
3. De que forma trabalho o conhecimento que recebo em minhas experiências de vida?

Finn Mac Cuill, o poeta, vidente e guerreiro, é um excelente aliado para os que se mostram dignos de por ele serem liderados. Para tanto, porém, é fundamental conhecer a si mesmo, a seus potenciais e limitações. Muitas vezes, a grande fonte de inspiração e sabedoria que nos auxilia

nesse processo é a própria Natureza. Por sua integração com os elementos, Finn era capaz de previsões e recebia *insights* que lhe permitiam superar as dificuldades. Talvez este seja o caminho para a harmonização entre humanos e natureza, e dos próprios humanos entre si.

## Xamanismo, profecia e o Outro Mundo: as bases do espírito celta

Por tudo o que lemos acima, Finn MacCuill pode ser considerado o arquétipo do xamã celta. Seus aprendizados poético, mágico e militar fazem dele uma criatura completa, pois une em si as três chamas da deusa Brighid: a inspiração poética, a cura mágica e a arte da forja, a arte das armas.

Mas é sua capacidade de acessar a Sabedoria Ancestral do Outro Mundo que torna Finn uma figura tão interessante. As três práticas divinatórias acima descritas – *Dichetal do Chennaib, Teinm Laida* e *Imbas Forosnai* – aparentemente não são delírios criativos de algum contador de estórias, mas sim antigas técnicas de contato com o Outro Mundo – o reino dos mortos, dos espíritos ancestrais e dos deuses. O xamanismo possui diversas vertentes, apesar da palavra xamã evocar a imagem de um velho índio norte-americano coberto por peles e conversando com seus totens. Na verdade, a palavra xamã é de origem siberiana (*saman*, no idioma tungusi, significa "aquele que traz o fogo") e designa o mediador entre nosso mundo e o Outro Mundo. Com o tempo, o termo passou a ser usado para denominar os equivalentes de praticamente todas as culturas ancestrais. Descrito por John Matthews como "provavelmente a mais antiga disciplina espiritual do Mundo", o xamanismo está realmente associado às práticas religiosas ancestrais de diversos povos. Quanto mais "primitiva" uma espiritualidade, mais presentes estão os elementos xamânicos – vale dizer, a visão da Natureza como algo vivo e dinâmico, a capacidade de interagir com os espíritos das criaturas e de ver o mundo como ele é.

A espiritualidade celta, por sua profunda ligação com a Natureza viva, pode sem dúvida ser descrita como xamânica. Nela encontramos os totens originadores de clãs, os animais guardiães, o diálogo direto e interativo com os deuses e deusas. A religião celta é dotada de um profundo animismo, pois tudo na natureza é vivo e como tal deve ser respeitado. O divino está por toda parte.

Uma das características mais marcantes das tradições xamânicas é o transe ritual, a capacidade de se ingressar num estado alterado de consciência. É através do transe ritual que o xamã ganha acesso ao Outro Mundo, regressando em seguida com as respostas, curas e soluções necessárias, as quais são geralmente comunicadas através de versos. Uma simples comparação das informações disponíveis sobre o *Imbas Forosnai* não deixa dúvidas de que se trata de uma experiência xamânica do gênero.

Quando consultada pela Rainha Maeve, a poetisa Fedelm, que possuía o *Imbas Forosnai,* responde a todas as perguntas com a mesma resposta curta. Maeve não se satisfaz, e insiste em novas perguntas, recebendo sempre a mesma resposta. Até que, por fim, estabelece-se a conexão entre a poetisa e os espíritos do Outro Mundo, e ela desanda a responder e vaticinar através de uma longa seqüência de versos inspirados.

Já vimos anteriormente que os versos são a linguagem da alma e da magia; sem dúvida, nada é mais poético e inspirador do que a capacidade de reconhecer na Natureza e em seus espíritos e criaturas a fonte vital da inspiração; e esta é a arte do verdadeiro xamã.

Capítulo 13

# Flidias

"A deusa dos animais da floresta, para quem o gamo é sagrado, e as manadas eram chamadas de seu 'gado'."

Mike Dixon-Kennedy, *Celtic Myth and Legend*

Sensualidade, independência, animais e magia: todos esses motivos se unem para compor uma figura muito interessante, mas pouco conhecida da mitologia celta da Irlanda. Pertencente a uma vasta gama de deusas celtas associadas aos animais, em especial ao gado, Flidias (por vezes grafada Flidais) nos fornece informações preciosas acerca do simbolismo dessa associação.

Antes, porém, um pouco de seu caráter. Conforme as diferentes versões, Flidias é, a exemplo de Maeve, por vezes descrita como uma rainha de Connacht. Em alguns textos modernos, ambas aparecem simultaneamente, discutindo assuntos reais e administrativos – o que já indica sua associação com o trato da terra e, também, com a Soberania. Em outras fontes, Flidias aparece como uma divindade em todo o sentido dessa palavra, estando nessas condições associada ao mundo selvagem e aos animais.

Nesse aspecto, Flidias é a Senhora da Floresta, a deusa das coisas silvestres e indomáveis, um contraponto feminino à figura do Greenman, o Homem Verde, espírito dos bosques e dos animais. Em alguns textos, ela surge como uma imponente mulher, conduzindo sua carruagem puxada por gamos. Desde tempos imemoriais, os gamos e outros cervídeos são associados aos poderes da Terra, em especial às características masculinas, como a ação, a fertilidade, a liderança. Cernunnos, o deus pré-céltico da Europa continental e Senhor dos Animais, é retratado com chifres de gamo no caldeirão de Gündestrupp e num baixo relevo encontrado em Paris. De forma interessante, a deidade hindu conhecida como *Proto-Çiva* (o Shiva primitivo) também surge em circunstâncias idênticas: rodeado de animais, ele é representado sentado sobre suas pernas cruzadas, de forma bastante semelhante à posição conhecida como "lótus"; de sua cabeça, duas enormes galhadas de cervo se erguem, uma alusão à sua integração com o mundo natural.

Existem muitos exemplos de cervos e gamos divinos na mitologia celta: na Grã-Bretanha, uma deidade chamada pelos romanos de Cocidius recebia da população nativa um caloroso culto. O nome Cocidius pode ter origem na palavra galesa *coch*, vermelho, e ele era representado com chifres de gamo. Mais ao norte, na Escócia, uma interessante lenda apresenta os resquícios de um possível culto a uma deidade com chifres, a qual foi demonizada pelo cristianismo. Um gamo monstruoso chamado Sianach é supostamente uma criatura maligna, na tradição oral daquele país. Sabemos que a maioria dos deuses e deusas que mais se opunham ao ideário cristão passaram a ser difamados e distorcidos; quando nos deparamos com lendas dessa forma, só nos resta intuir que este é mais um exemplo claro da baixa estima com que a Natureza é vista pelas tradições judaico-cristãs. Mongán, o complexo personagem citado no capítulo dedicado a Finn MacCuill, tinha a capacidade de se transformar em diversos animais, entre eles o gamo.

Nas lendas celtas, a capacidade de assumir a forma de um animal traz fortes implicações xamânicas. Quando ouvimos a história de Fintán, a mais sábia e antiga criatura da Irlanda, podemos supor, com um considerável





grau de acerto, que se trata, na verdade, de uma metáfora. Segundo o *Livro das Invasões*, Fintán é o único sobrevivente ao Dilúvio na Irlanda. Ele consegue manter-se vivo após muitas gerações, assumindo sempre a forma de diferentes animais. Isto lhe permite viver por mais de cinco milênios, algo que faz dele, sem dúvida, a criatura mais sábia da terra. Existem vários personagens com esse nome nas lendas irlandesas, sugerindo que todos são diferentes manifestações de uma única entidade, representante do Conhecimento e da Sabedoria Ancestrais.

Portanto a habilidade em assumir a forma de um animal, ave ou criatura aquática está quase sempre associada ao acesso às fontes arquetípicas da Sabedoria e do Conhecimento.

Curiosamente, temos o relato de um personagem não-pagão que, para escapar de seus perseguidores, transforma-se num gamo. Seu nome é Patrício, o mesmo missionário cristão que tão ferozmente combateu as práticas pagãs. Aqui, ele se vale de uma técnica conhecida como *féth fiada*, e transforma a si e a seu companheiro em gamos, evitando assim a emboscada dos pagãos que queriam impedir sua chegada a Tara. Isso nos leva a especular sobre duas hipóteses: ou Patrício não era assim tão visceralmente contra as tradições pagãs da Irlanda, ou então os costumes pagãos eram fortes demais para desaparecer com a chegada do cristianismo. Até recentemente, nas áreas rurais da Escócia, a população acreditava que os padres realmente tinham o dom de criar uma névoa (*féth*) mágica para escapar de perigos. A associação entre os gamos e a magia são mais fortes que o cristianismo, pois é muito mais antiga e enraizada na psique humana.

Outros mitos em que figuram gamos mágicos são o do já citado Oisín, filho de Finn MacCuill; o próprio *Livro das Invasões* foi relatado por Túan Mac Cairill, o qual, num mito bastante semelhante ao de Fintán, sofre uma série de metamorfoses, assumindo a forma de vários animais, inclusive a de um gamo.

Flidias, portanto, traz consigo todas essas associações. Como senhora dos animais, transportada em sua carruagem puxada por gamos, ela simboliza

aquela que conduz o poder ancestral representado por esse animal. Uma das associações mais óbvias da figura do gamo é a da virilidade e da masculinidade. Nas lendas, Flidias era a única deidade capaz de saciar o descomunal apetite sexual de Fergus mac Róich. Como vimos anteriormente, Fergus é o amante da Rainha Maeve, que também era insaciável. Percebemos então que o tema da sexualidade permeia estas personagens, trazendo consigo a clara associação com a fertilidade da terra. Tanto Fergus quanto Flidias (ou alternativamente Maeve), quando unidos sexualmente, representam as forças ctônicas de criação e manutenção da vida. O nome de Flidias costuma ser acompanhado pelo epíteto *Foltcháin*, ou seja, "de cabelos belos ou claros", uma referência a sua beleza física.

Por tudo isso, acredito ser equivocada a comparação feita por alguns autores de que Flidias seja uma deusa equivalente à grega Ártemis. Ambas compartilham de muitos atributos, como a ligação com a vida selvagem e a independência. Ártemis, entretanto, esbarra no moralismo grego, que impunha às mulheres (e por conseguinte às suas deusas) uma desconfortável opressão. O próprio mito original de Hera, irmã/esposa de Zeus, nos mostra que ela era muito mais do que uma mulher ciumenta e vingativa, e que possivelmente também Hera estava associada à Soberania e à fertilidade da Terra, temas simbolizados pela vaca. Não por acaso, Hera era conhecida como "A Deusa dos Olhos de Vaca". Ártemis, senhora dos bosques, é apresentada como avessa ao contato com representantes do sexo masculino, algo que reputo como impensável para uma deidade associada à vida selvagem. Quanto mais próxima dos temas da natureza uma deidade é, mais ela traz em si os temas da sexualidade e da fertilidade. Na região norte da Itália, uma área originalmente céltica conhecida como Gália Cisalpina, o culto de Diana, herdeira dos atributos da grega Ártemis, está atrelado à figura do *Rex Nemorenis*, O Senhor dos Bosques – aqui, o equilíbrio está restabelecido.

Mas Flidias não está associada apenas aos bosques e aos animais silvestres. Segundo suas lendas e mitos, ela possui uma vaca mágica cujo





leite é capaz de fornecer alimento diário para centenas de guerreiros. Vacas mágicas abundam na mitologia celta. Nos capítulos anteriores, vimos que Brighid possui uma estreita ligação com as vacas e a lactação destas e das ovelhas. Vimos também que Morríghan surge diante de Cu Chulainn sobre uma carruagem, tendo a seu lado um homem a conduzir uma vaca. Noutra passagem, ela se apresenta como uma anciã a ordenhar uma vaca mágica. Na Grã-Bretanha, Verbeia, a deusa do Rio Wharfe, era representada ao lado de uma vaca. Seu nome possivelmente deriva do vocábulo irlandês arcaico *ferb* (gado). Nas Tríades do País de Gales, três vacas são citadas como as mais importantes da Grã-Bretanha. Três é também o número de vacas mágicas que emergem das águas do mar, cada uma se encaminhando para uma direção. Seus nomes são Bó Finn, Bó Dubh e Bó Derg, ou simplesmente "Vaca Branca", "Vaca Preta" e "Vaca Vermelha", respectivamente. Esta informação surge no *Dindshenchas*, e justifica o grande número de vilas e localidades na Irlanda que possuem em seus nomes a partícula *bó* (vaca). Em diversas tradições ancestrais da Europa, essas três cores estão associadas à Deusa Tríplice. Cada cor corresponde a uma face da Deusa, a saber: o branco, a virginal e pura Donzela; o vermelho, à Mãe fértil que com seu sangue nutre sua prole; e o preto à obscura Anciã, mais próxima do mistério e da Morte. A própria Irlanda, em alguns textos, é chamada de *Druimin Donn Dilis*, ou seja, "a fiel vaca marrom de dorso branco". Infelizmente, o simbolismo por trás deste nome foi tragado pelo passar dos séculos. Contudo, podemos intuir que a vaca, por gerar alimento bastante para suas crias e para os humanos, era vista como um animal divino, que incorpora a fartura e a generosidade da Natureza.

A vaca mágica de Flidias, como de resto a grande maioria dos animais do Outro Mundo na tradição irlandesa, possui pelagem totalmente branca, exceção feita às orelhas, que são da cor vermelha. Manannan Mac Lir, senhor dos mares, também possui um rebanho mágico de características semelhantes.

Apesar de não conhecermos seu esposo, Flidias possui duas, por vezes três, filhas. Além da obscura Bé Téite (Mulher Luxuriosa), ela é mãe de Bé

Chuille, também descrita como a senhora do mundo selvagem, além de ser uma prolífica maga, ou, em termos célticos, uma druidesa. A outra filha, omitida em alguns relatos, é Fand, a qual é uma esposa de Manannan que acaba tendo um rápido caso de amor com Cu Chulainn.

Flidias surge com maior destaque no texto conhecido como *Táin Bó Flidais* ("O Roubo do Gado de Flidais"), texto que por vezes é descrito como uma introdução ou texto preliminar do mais famoso e importante *Táin Bó Cuailgne*.

Todas as referências aqui levantadas nos mostram que Flidias é seguramente uma deusa ancestral, associada à vida selvagem e às forças da natureza, cultuadas principalmente antes do desenvolvimento da agricultura. Como ocorreu com inúmeras deusas de características semelhantes em outras culturas, seus traços originais foram modificados e/ou suprimidos com a chegada das técnicas de cultivo. Flidias representa, então, as forças da Natureza mais bruta, selvagem e incontrolável, mas também fértil e farta. Sua associação com gamos e vacas, outro indicativo de sua ancestralidade, evoca a necessidade de nos relacionarmos com todas as forças da Natureza: a masculina, viril, indomável; e a feminina, mantenedora, dócil e igualmente independente. Nenhum povo soube tão bem transmitir seu amor pela Natureza e pela terra do que os celtas, e Flidias é sua melhor testemunha.

## Perguntas

1. O que posso fazer pela preservação das diferentes formas de Vida?
2. Como lido com minha faceta mais selvagem e indomável?
3. Sei reconhecer e deixar aflorar os diferentes "animais" interiores?

Flidias e seus animais sagrados nos fazem lembrar que também nós somos animais e que nossas caraterísticas individuais devem ser preservadas,





em nome da biodiversidade. Cada um de nós possui em si os potenciais, talentos e elementos que fazem de cada indivíduo uma realidade autônoma, mas interdependente dos demais; a Natureza é Harmonia.

### As deusas celtas e a Natureza

Ao contrário do que muita gente afirma, a sociedade celta não era puramente matriarcal; na verdade, por possuir elementos característicos tanto de uma sociedade patriarcal quanto de uma matriarcal, os celtas formaram uma sociedade híbrida. A preponderância de elementos femininos, porém, faz da cultura celta aquela em que a mulher era mais respeitada em sua época. Existe uma inter-relação fundamental entre os elementos sociedade, religião e Natureza, inter-relação essa que impede uma análise separada de qualquer um deles. Para melhor compreender uma sociedade, é fundamental estudar também sua relação com seus deuses e a Natureza à sua volta. Idem se desejamos entender o significado mais profundo de uma determinada religião, dependente que esta está dos indivíduos que a praticam e do meio em que vive. Um é reflexo do outro, num relacionamento estreito e complexo. As deusas celtas, como já dissemos, refletem as forças da Natureza, do mesmo modo como representam o *status* da mulher na sociedade celta.

Por ver toda a Natureza como algo divino, são muitos os exemplos de deusas associadas ao relevo, aos animais e a outras características naturais. Sionann, por exemplo, é a deusa do Rio Shannon; seu mito é muito semelhante ao de outra deusa fluvial, Boann, associada ao Rio Boyne. Clotha é a deusa tutelar do Rio Clyde, na Escócia, assim como o Danúbio, o principal rio europeu, aparentemente deve seu nome à Deusa Anu/Danu. Curiosamente, no Rig Veda indiano há uma deusa chamada Danu, cujo nome

significa "águas do Paraíso". Já vimos que muitas montanhas estão intimamente ligadas tanto a Anu quanto a Morríghan.

Os celtas não construíam templos, preferindo cultuar seus deuses em bosques e em outras manifestações naturais. Aos bosques sagrados os celtas gauleses davam o nome de Nemeton, dentre os quais o mais importante era o de Carnutes, onde anualmente se realizava a assembléia dos druidas da Gália. No coração daquela nação celta, Carnutes foi dessacralizado pelos romanos e, posteriormente, pelos cristãos. Mesmo assim, continua a ser um importante local de culto, pois é justamente ali que encontramos a catedral de Chartres, a mais impressionante construção do período gótico e repleta de simbolismos pagãos; na cripta de Chartres ainda existe um antigo dólmen conhecido como "Mesa dos Druidas". Aparentemente, alguns *genii loci*, ou os espíritos do local, mantêm-se vivos independentemente de que religião domine aquela área.

No *Livro das Invasões* encontramos talvez o mais belo exemplo desse respeito pela Terra. Quando da invasão dos milesianos, eles se deparam com três deusas - Bánba, Fótla e Ériu -, as quais representam a Soberania da Irlanda. Duas delas, Bánba e Fótla, se mostram hostis aos invasores. Ériu, a terceira, recebe-os cordialmente e, dirigindo-se a Amairgen, poeta dos milesianos, dá-lhes as boas vindas e promete ajudá-los se eles concordarem em preservar seu nome para sempre como o nome da Terra da Irlanda, o que é feito. Para garantir o desembarque dos demais milesianos, cujos navios não podem atracar por força de uma tempestade criada pela magia dos Tuatha Dé Danann, Amairgen entoa um lindo poema conhecido como "A Canção de Amairgen", uma verdadeira ode à Natureza da ilha irlandesa: "Eu busco pelas terras de Ériu; vigorosos são seu mar e seus frutos, frutíferas as montanhas compactas, compactos os bosques banhados pela chuva, chuvosas as cascatas dos rios, cascateantes os tributários dos lagos..." A tempestade cessa instantaneamente, os milesianos desembarcam e os Tuatha Dé Danann recolhem-se para suas moradas mágicas nos montes da Irlanda.





Outro fator que dá conta do respeito com que os celtas tratavam a Natureza pode ser identificado nas inúmeras práticas de origem xamânica de sua espiritualidade, como vimos no capítulo anterior. Através delas, os espíritos da Natureza eram evocados e forneciam auxílio, orientação ou cura.

Um dos mais clássicos exemplos dessa relação é o de *Suibhne Geilt*, ou Sweeney Louco. Sweeney era um rei ou líder guerreiro que, numa determinada altura, enlouquece, abandona tudo e vai viver na floresta, no alto das árvores. Alternava momentos de loucura com lucidez, e era dado a vaticinar sobre o futuro em seus momentos de êxtase. Todos os elementos dessa lenda dão conta de que Suibhne recebe o *Imbas Forosnai*, "o conhecimento que ilumina". Vivendo na floresta com suas vestes de penas, ele encarna a figura do xamã que, através do transe (a suposta loucura), atinge a compreensão dos fenômenos do mundo e oferece aos que lhe procuram informações preciosas. Um mito muito semelhante envolve as figuras de Taliesin e Merlin, ambas da tradição galesa.

Praticamente todas as deusas celtas possuem elementos que as relacionam com as forças da vida, da morte, da soberania, da fartura e da inspiração - todos aspectos fundamentais da Natureza, geralmente atributos femininos. Os celtas sabiam o que faziam. Importantes temas atuais, como a ecologia e a igualdade de direitos, eram parte integrante de sua sociedade, sua fé e sua natureza. Resgatar os valores dos celtas pode ser o caminho para a criação de um futuro melhor, para os humanos e para as demais criaturas.

## Capítulo 14

# Manannan Mac Lir

"Sou Manannan, filho de Lir, rei da Terra da Promessa; e para que visses esta terra eu te trouxe para cá."

O mar sempre fascinou o ser humano. Desde há muito aquela vasta massa de água é vista como um acesso para o Outro Mundo, pois para os antigos é no oceano que o sol mergulha após o fim do dia, desaparecendo sob suas águas. Para os irlandeses, o mar é ao mesmo tempo um aliado e um inimigo. Aliado, porque sempre lhes deu fartura e alimento; e inimigo, porque através do mar chegaram normandos e britânicos, os principais invasores das terras irlandesas.

O folclore irlandês é riquíssimo em lendas associadas às águas do oceano; as águas que rodeiam a Irlanda são povoadas por personagens como Clíodna (ou Cleena), a bela mulher dos mares, ou as *selkies*, as encantadoras focas-humanas; ou ainda monstros como Keeronach, um espírito feminino expulso por São Patrício sob a acusação de ser a mãe de todos os demônios. Mas o grande senhor dessas águas é Manannan Mac Lir, deus irlandês dos mares.

Como seu nome indica, ele é filho de Lir. Nas lendas irlandesas, existem dois importantes deuses chamados Lir, os quais podem, sem muito esforço, ser considerados um só. O primeiro, cujos filhos são transformados em cisnes pelos ciúmes de sua madrasta, e o segundo, pai de Manannan. O nome Lir é bastante indicativo de sua natureza, uma vez que em irlandês arcaico *leir* significa "mar". Portanto Manannan Mac Lir, o Deus do Mar, é na verdade o próprio "filho do mar". Apesar da semelhança entre os nomes, o personagem galês Manawydan Fab Llyr não compartilha dos atributos de seu contraponto irlandês.

Um dos mais populares personagens da espiritualidade irlandesa, Manannan pode ser encontrado em lendas que vão do Ciclo Mitológico ao Ciclo dos Reis, ou seja: Manannan surge em todos os períodos mitológicos da Irlanda. As diferentes versões de suas lendas, por vezes contraditórias, dificultam a definição absoluta de seus atributos. Uma coisa, porém, é indiscutível: sua associação com o mar; é por aqui, portanto, que começaremos.

Retratado sempre como um guerreiro nobre e belo, Manannan reside em terras misteriosas para além das ondas do mar; com efeito, podemos dizer que seu reino fica para além deste mundo. Um dos nomes atribuídos a seus domínios é *Émain Ablach*, ou as Terras das Macieiras, o que nos traz à mente, tanto no sentido como foneticamente, a terra mágica de Avalon das lendas arthurianas. Outro nome para seu reino é *Mag Mel*, a "planície prazerosa", e Manannan também está ligado a outra terra mítica, chamada *Tír Tairngire*, a "Terra da Promessa". Alguns autores associam esses nomes míticos à Ilha de Man, com base apenas na semelhança entre o nome da ilha e o nome da deidade. Contudo, nada há que comprove essa associação; pelo contrário: as tradições folclóricas da Ilha de Man em instância nenhuma identificam essa ilha como a morada de Manannan. Até porque, como iremos perceber, os domínios de Manannan não são neste mundo físico, mas sim no Outro Mundo, para o qual o oceano é o caminho de acesso.

As inúmeras lendas conhecidas como *Immrama* (viagens ou, literalmente, "remações") nos relatam jornadas de heróis e místicos ao Outro Mundo,





sempre através de uma viagem marítima. Dentre todas, a mais famosa é a *Imram Mael Dúine*, ou "A Viagem de Mael Dúin", que narra as aventuras de Mael Dúin e seus companheiros em busca de vingança contra os assassinos de seu pai. Navegando em um pequeno barco construído com madeiras sagradas e peles, eles passam por 31 ilhas, cada qual com profundas implicações espirituais e ricos simbolismos ocultos. Chegam finalmente a uma ilha onde vive um monge muito idoso, vestido "apenas com os pêlos de seu corpo", que lhes convence a desistir da vingança. Os muitos elementos surrealistas dessa aventura, como cavalos canibais, colunas de cristal que se elevam do mar, ondas feitas de vidro verde e frutos inebriantes, sugerem que toda a jornada ocorre não no mundo físico, mas no Outro Mundo, no mundo sutil. Esses elementos, somados ao fato de que a viagem só tem início após Mael Dúin consultar um druida, são prova de que *Imram Mael Dúine* é uma jornada xamânica ao Outro Mundo. O próprio barco de Mael Dúine, feito de peles de animais, também corrobora com esta afirmação, podendo ser visto como uma metáfora para as práticas, encontradas em diversas tradições, em que o xamã é induzido ao transe ritual envolto na pele de animais sagrados.

Além de *Imram Mael Dúine*, temos ainda *Imram Bráin* ("A Viagem de Brán"), *Laoí Oisín i D'Tír na nÓg* ("A Estada de Oisín na Terra da Juventude[1]"), As Aventuras de Connla e *Navigatio Sancti Brendani*, "A Viagem de São Brandão", uma interessante narrativa da viagem de um místico irlandês, ocorrida por volta do ano 565. São Brandão, provavelmente um visionário pagão cuja figura foi cristianizada, vai a uma terra mágica a oeste da Irlanda onde era verão o ano todo e onde "não havia árvores sem frutos nem arbustos sem flores" – uma visão perfeita do paraíso. Na maioria dessas lendas, a figura de Manannan surge com grande importância, pois é ele quem facilita a jornada dos heróis. Brán encontra-

[1] Outro nome para o paraíso Celta, n. do A.

se com Manannan no caminho, montado em seu corcel que cavalga sobre as ondas; Oisín é levado para o Outro Mundo por uma linda donzela chamada Niamh, também sobre um cavalo que caminha sobre a água; em algumas versões, Niamh é filha do rei do Outro Mundo, e este pode ser identificado com Manannan. De fato, Manannan possui um cavalo mágico chamado *Énbarr*, "espuma do mar". As ondas do mar também são conhecidas poeticamente como "as montarias de Manannan".

Ao encontrar-se com Brán, Manannan transforma as ondas do mar em moitas floridas, as algas em árvores frutíferas e os peixes em ovelhas. Aqui percebe-se claramente que Manannan torna a viagem de Brán e seus companheiros mais segura, afastando os perigos do desconhecido mar, ao transformá-lo num campo primaveril tipicamente irlandês. Em seu diálogo, ele diz a Brán que o Outro Mundo é um local "onde as pessoas se divertem e bebem sem pecado" – mais uma clara alusão ao seu reino, sempre visto como paradisíaco. Depois do encontro, Manannan desaparece e o mar volta ao normal.

Em *Echtrae Cormaic*, "As Aventuras de Cormac", o grande rei Cormac macArt recebe em Tara um guerreiro desconhecido, que lhe diz vir de um reino onde decadência, tristeza, inveja, arrogância e morte eram desconhecidos – outra visão do paraíso. O guerreiro lhe oferta um ramo mágico, prateado, com três maçãs douradas, capaz de induzir a um sono curativo quem estiver por perto. Trata-se, sem dúvida, de um artefato xamânico, um bastão mágico capaz de lançar encantamentos sobre as pessoas. Fascinado, Cormac passa a desejar muito a posse do ramo prateado. O guerreiro propõe então uma troca: o ramo prateado por três favores, a serem prestados dali a um ano, com o que Cormac concorda. Passado um ano, o guerreiro retorna e leva consigo os três favores: a esposa e os filhos do rei. Cormac sai no encalço do seqüestrador de sua família, e logo se vê envolvido por uma densa neblina, que parece guiá-lo para um maravilhoso palácio no meio de uma bela planície. Ao chegar ao palácio, é recebido por uma jovem encantadora e um belo guerreiro que, com seu canto mágico,





faz com que o rei adormeça. Na manhã seguinte, ao despertar, Cormac está novamente ao lado de sua família. O guerreiro se apresenta, e, revelando sua identidade, diz ser Manannan Mac Lir. Em seguida, entrega a Cormac uma taça mágica de ouro, que se partiria ao ouvir uma mentira e tornaria a sua integridade ao ouvir uma verdade. Essa taça representa o discernimento e a sabedoria, os principais atributos que fazem um grande rei, caso de Cormac MacArt. O fato desse presente vir diretamente das mãos de Manannan, o Senhor do Outro Mundo, dá uma idéia clara de sua estatura. Esta lenda é muito semelhante ao encontro de Conn (avô de Cormac) com Lugh e a Soberania. Não podemos nos esquecer que Lugh foi tutorado por Manannan durante sua estada no Outro Mundo.

Se Lugh é seu filho adotivo, Manannan é o genitor de outras figuras igualmente importantes: dentre elas, seguramente a mais interessante é Mongán. Nas lendas registradas nos *Anais dos Quatro Mestres da Irlanda*, um rei chamado Fiachna, do reino de Dal Ríada, recebe a visita de um guerreiro desconhecido (o mesmo tema), que lhe promete vitória em batalha se conceder uma noite de amor com sua esposa Caíntigern. Fiachna aceita prontamente, até porque sua esposa não será desonrada, uma vez que o guerreiro, ou melhor, Manannan, assumirá a forma do rei durante o ato. Enquanto Manannan e Caíntigern se deitavam, Fiachna obtinha uma gloriosa vitória em combate. Esta lenda traz muitas semelhanças com a concepção de Arthur – com a diferença de que, aqui, o marido não só consente com a troca como, ao invés de morrer em batalha, sai dela como vencedor.

Da união entre Manannan e Caíntigern surge um garoto, que é levado, ainda no seu terceiro dia de vida, para os domínios de Manannan no Outro Mundo, lá permanecendo até os 16 anos. Seu nome é Mongán, e sobre ele Manannan profetiza:

*Ele será um dragão diante das hostes,*
*Um lobo em cada grande floresta;*

*Um gamo com chifres de prata,*
*Um salmão num grande poço,*
*Uma foca e um cisne branco.*
*Viverá por muitas eras,*
*E uma centena de anos como um rei justo.*

As alusões aos diversos animais são mais uma prova insofismável do forte componente xamânico da espiritualidade celta. O desenvolvimento da capacidade de assumir a forma de animais, conhecida como *féth fiada*, é atribuído ao próprio Manannan, prática que ele teria ensinado aos druidas. Por todos os exemplos em que ele se apresenta como guerreiros belos e desconhecidos, ele é sem dúvida um mestre na transformação. Como previsto, seu filho Mongán realmente terá uma vida plena de glórias, recontadas em lendas que o descrevem como um rei sábio, valoroso e justo. Tamanho é o respeito a ele dedicado que alguns textos o apresentam como um precursor de Cristo!

Uma das mais célebres esposas de Manannan é Fand, também ela uma deidade marinha. Num dos mitos, após Cu Chulainn caçar alguns pássaros mágicos, Fand e sua irmã, Liban, surgem ao herói em seus sonhos e aplicam-lhe uma surra mágica que o deixa inconsciente por um ano. Fand, porém, acaba se apaixonando por Cu Chulainn, e chega a abandonar Manannan para viver seu *affair* com o herói semi-divino. Depois de uma lua, porém, Cu Chulainn retorna para sua esposa Emer, e Manannan faz os dois amantes se esquecerem um do outro ao lançar sobre eles seu manto mágico.

Apesar de listado entre os Tuatha Dé Danann, Manannan Mac Lir provavelmente é uma deidade ancestral. Ele não toma parte nas Batalhas de Moytura, limitando-se a fornecer aos Tuatha Dé Danann porcos mágicos (por vezes são vacas), os quais se regeneram após serem consumidos. Esta é uma alusão aos temas da fartura e da regeneração, atributos característicos do Outro Mundo. Alguns textos afirmam que é graças a Manannan que os Tuatha Dé Danann são imortais e podem se tornar invisíveis.





Além de seu rebanho mágico e de sua montaria Enbarr, Manannan possui uma espada encantada chamada *Frecraid*, "Aquela que Responde", trazida por Lugh de *Tír na mBéo*, a Terra dos Vivos, mais um nome para o Outro Mundo. Seu barco mágico, chamado "O Saltador de Ondas", torna Manannan muito próximo da misteriosa figura de Barinthus, o barqueiro que conduz Arthur a Avalon, a Ilha Afortunada. De Barinthus se diz que "conhece bem os caminhos das estrelas e do mar", e o desenvolvimento da navegação pelas estrelas é atribuído a Manannan. Curiosamente, Barinthus surge também na história de São Brandão, como aquele que indica a direção que o santo deve seguir para chegar a Tír Tairngire.

Por tudo isso, sua figura parece representar o guia dos que buscam, através de suas jornadas (as *Immrama*), navegar para o Outro Mundo. Na desesperada tentativa de cristianizar os mitos celtas, os missionários cristãos tentaram humanizar a figura de Manannan, despindo-o de sua aura divina e descrevendo-o como um famoso navegador do Mar da Irlanda. Desnecessário dizer que um mito assim tão profundo e rico não é facilmente reduzido, e há relatos de que pescadores e navegantes ainda prestavam-lhe culto através de oferendas no Dia do Meio do Verão, até meados do século XIX.

Como senhor e guia do Outro Mundo, Manannan também é visto como o psicopompo, o condutor das almas para o Outro Mundo. As viagens por mar são metáforas para o contato com o Paraíso celta, seja ele nomeado como Tír na nÓg, Tír Fo Thuinn, Tír na mBeo, Tír na mBán ou Hi-Brasil. Cada um de nós, em nossa intensa busca espiritual, acaba por ser levado a navegar pelas marés da vida e da morte, singrando os mares que unem este e o outro mundo. Nada pode representar melhor a fonte de toda a vida do que o mar, assim como poucas coisas incorporam tão bem os medos e temores da humanidade do que as águas do oceano. Suas cheias e vazantes trazem alimento na forma de peixes e destruição na forma de borrascas. Misturando os temas da vida e da morte, Manannan encarna perfeitamente os poderes do mar.

Conhecer o mar é conhecer a fonte original da vida. Já dizia um grande poeta português: "Navegar é preciso, viver não é preciso."

## Perguntas

1. O que desejo de meu contato com o Outro Mundo?
2. Como posso fazer de minha jornada um caminho seguro e agradável?
3. Sei conduzir a nau de minha vida pelos mares do mundo?

Somos todos navegantes. Singrando os oceanos do destino em nossas embarcações chamadas de vida, nós nos assemelhamos a Manannan ou a Barinthus. Se sabemos nos orientar pelas estrelas e se conhecemos os ventos e marés das águas em que viajamos, podemos nos arriscar a viagens mais longas, a lugares mais mágicos, conhecendo seres mais maravilhosos. Igualmente, se conhecemos os nossos potenciais e debilidades, somos capazes de viver uma vida melhor, mais plena, mais frutífera. Já os que não conhecem ou não respeitam a força do mar, a estes destina-se o desaparecimento, do mesmo modo que aquele que não compreende e não respeita a sua própria vida está fadado a uma existência estéril e infrutífera. Manannan nos ensina ainda a empreender a grande travessia para o Outro Mundo, quer seja agora, em sincera busca de conhecimento legítimo, quer seja mais tarde, quando tivermos de deixar esta existência rumo a Hi-Brasil, o paraíso celta.

### Os celtas e o Outro Mundo

As tradições dos celtas nos mostram uma forte crença numa realidade diferente da nossa, mas ao mesmo tempo muito semelhante. Não existem as visões de paraíso e inferno nos moldes do pensamento cristão. O Outro Mundo, morada de deuses e dos antepassados, é um local geralmente alegre e de abundância, com habitantes tão ou mais temperamentais que nós. Não raro, os





mortais são convidados a participar de combates e a mediar disputas no Outro Mundo. Igualmente comuns são os casos de amor entre seres de ambas as realidades, como no caso clássico de Angus e sua amante do Outro Mundo, Cáer, ou entre Cu Chulainn e a misteriosa e sádica Fand.

Nas lendas irlandesas, as histórias conhecidas como *Immrama* são narrativas de viagens ao Outro Mundo, as quais acontecem sempre por mar.

Mas o universo celta apresenta características bastante interessantes: a começar pela ausência de uma cosmogênese. Não existe um mito de criação que explique como o mundo foi formado. No caso do *Livro das Invasões*, o texto que mais se aproxima de uma cosmogênese, a Irlanda já existia quando a ela chegaram os primeiros humanos. Faz sentido, pois como pode o homem querer descrever o surgimento do mundo sendo ele um habitante tão recente de nosso planeta?

Se os celtas não nos oferecem uma cosmogênese, eles certamente possuem uma cosmologia, segundo a qual o universo é tríplice. Isto está perfeitamente de acordo com o elevado conceito atribuído ao número três, e este parece ser um componente herdado das tradições indo-européias, pois muitas outras culturas, como a nórdica e a Hindu, também possuem um universo tripartido.

Diferentemente do cristianismo, com sua divisão entre Terra, Paraíso e Inferno, o universo celta possui a Terra, este mundo ou o Mundo do Meio; o Mundo Superior, morada das forças criadoras e energias fundamentais da Natureza; e o Mundo Inferior, onde vivem os deuses e os ancestrais, e de onde brota todo o conhecimento. A ligar estes três planos, uma árvore, que John Matthews chama de "A Árvore da Tradição". Perceba-se que os celtas não possuíam algo que possa ser chamado de inferno, pelo simples motivo que eles não acreditavam na existência de um demônio nem de qualquer entidade que encarnasse o mal absoluto. Para um celta, a pior coisa que poderia acontecer era ser esquecido, o que representaria seu desaparecimento. Nada, porém, que se compare à sádica obsessão cristã por um lugar de tormento eterno.

Se o acesso ao Outro Mundo se dá por mar, como podem os Tuatha Dé Danann, os principais deuses e deusas da Irlanda, viverem no interior de suas colinas sagradas? A resposta é simples: o Outro Mundo está contido neste mundo, e este também está contido no Outro Mundo. Não existe divisão física, lógica ou geográfica entre uma realidade e a outra; ambas se permeiam. Assim, se em algumas lendas a morada dos deuses é no interior das colinas e em outras o Outro Mundo fica além-mar, depreendemos que, em realidade, o Outro Mundo é aqui mesmo, no interior da terra, no interior das colinas, no interior de cada um de nós. Os deuses e deusas habitam nossas almas, pois cada um de nós descende diretamente deles.

A visão do Outro Mundo dos celtas era a de um lugar diferente deste, mas com as mesmas características, como se um fosse a extensão do outro. Essa percepção está expressa de forma poética na frase *"Tá Tír na nÓg ar chul na tí - tír álainn trina chéile"*, que quer dizer: "A Terra da Juventude (o Paraíso) está logo atrás da casa, e é uma bela terra que flui em si mesma." Ninguém precisa sofrer ou penitenciar-se para garantir um lugar no paraíso. Afinal, o paraíso é aqui. Se compartilharmos da visão quase amorosa que os celtas nutriam por suas terras, veremos como é fácil compreender sua visão de integração entre este mundo e o Outro Mundo, a morada dos deuses e deusas, e dos espíritos ancestrais.

# Capítulo 15
# Cerridwen

"O Assento e o Caldeirão de Cerridwen: não estão eles desprotegidos? Permaneço calado em seu recinto, onde, para sua glória, leite, orvalho e bolotas de carvalho são ofertados."

*O Livro de Taliesin*

Dentro do esquema das representações arquetípicas da Grande Deusa Tríplice como Donzela, Mãe e Anciã, poucas deusas parecem encaixar-se tão claramente na figura da Anciã quanto Cerridwen: a velha horrenda, mas sábia; a senhora da magia, a guardiã dos mistérios da transformação. Seu nome já foi traduzido por diversos especialistas como "Grão Branco", "A Abençoada" e "Mulher Encurvada"; aparentemente, o real significado desse nome se perdeu para sempre na noite dos tempos, o que felizmente não aconteceu com seu mito e seu simbolismo.

As tradições do País de Gales apresentam Cerridwen como a esposa de um certo Tegid Voel, um gigante cujo nome pode significar "O Belo Careca". Da união deles resultam duas crianças: uma garota, chamada

Creirwy, ou "A Querida", e descrita como a mais bela mulher do mundo; e um rapaz, Affagdhu, provavelmente o mais horroroso ser humano já apresentado em lendas. Por sua beleza e graça, que espalhava "alegria e contentamento" por onde passasse, Creirwy era adorada por todos. Já seu irmão Affagdhu era tão feio que as pessoas não suportavam sua companhia. Temendo o isolamento de seu filho, Cerridwen decide fazer dele o homem mais sábio que já existira. Para isso, a Senhora do Caldeirão das tradições galesas decide preparar, de acordo com "as artes dos livros dos *Fferyllt* (magos), um Caldeirão de Inspiração e Sabedoria" para seu filho. Ao ingerir a poção nele preparada, Affagdhu seria prestigiado e "honrado por seu conhecimento dos mistérios do futuro do mundo".

Cerridwen então põe-se a recolher ela mesma os ingredientes a serem lançados no caldeirão, que deveria ser fervido por um ano e um dia. Muita tolice já foi dita sobre o significado deste período, usado sem discernimento atualmente por algumas tradições neo-pagãs. Um ano e um dia, na verdade, corresponde exatamente ao ciclo completo das estações do ano, ou seja, das diferentes manifestações e alterações dos ciclos da Natureza. Vivenciar um ano e um dia corresponde, em tese, a conhecer os mecanismos que regem a sucessão de eventos que fazem parte da vida, desde o surgimento até a morte, passando pelo apogeu e pelo declínio, conforme visto no capítulo 3, quando tratamos dos festivais que compõem o calendário celta. Não podemos nos esquecer que o Dagda, ao emprestar sua morada em Brú na Bóinne para seu filho Angus por um ano e um dia, acaba na verdade por ceder-lha para a eternidade – como o próprio Angus lhe diz, "um ano e um dia corresponde à eternidade". No caso específico da poção preparada por Cerridwen, o leitor familiarizado com o simbolismo das tradições celtas percebe imediatamente que o período de um ano e um dia implica, na verdade, em um conhecimento que transcende os limites do tempo linear. Quem consumisse a tal poção, portanto, obteria o "conhecimento dos mistérios do futuro do mundo," ou seja, a "Segunda Visão", conhecida na tradição galesa como *Awen*, "Inspiração".





Para auxiliá-la no preparo dessa beberagem mágica, Cerridwen conta com os préstimos de dois ajudantes: Morda, um cego que fica incumbido de manter aceso o fogo sob o caldeirão; e Gwion Bach, um garoto que deve mexer sem parar a poção, evitando que ela fervesse. A essa altura, as muitas versões diferem em alguns aspectos, mas o certo é que, por um motivo ou outro, as coisas não correm como planejado. Já chegava ao fim o período de um ano e um dia. Enquanto Cerridwen estava longe, colhendo ervas mágicas "de acordo com os livros astronômicos e com as horas planetárias", a poção ferve no interior do caldeirão. Três gotas ferventes, contendo todo o conhecimento e sabedoria destilados durante todo o período, acabam por saltar do interior do caldeirão, caindo diretamente no dedo do jovem Gwion que, instintivamente, tenta aplacar a dor da queimadura levando o dedo chamuscado à boca. Ele ingere as três gotas, tornando-se ele, ao invés de Affagdhu, o homem mais sábio do mundo. Graças a seus novos dons proféticos, ele imediatamente fica sabendo que Cerridwen, irada, tentará destruí-lo por vingança. Em carreira desabalada, ele deixa o local, indo buscar refúgio em sua terra natal. Ao retornar e ver o que tinha acontecido, Cerridwen desconta toda a sua frustração sobre o cego Morda, batendo em sua cabeça repetidas vezes com uma tora de madeira, "até que um de seus olhos saltasse de sua órbita". Ele protesta, dizendo que foi desfigurado sem motivo, pois a culpa não era dele. Passado o surto violento de Cerridwen, ela percebe que deveria encontrar Gwion, o verdadeiro responsável.

Ela parte então em seu encalço, correndo velozmente. Ao perceber sua aproximação, Gwion faz uso de suas novas habilidades e transforma-se numa lebre. Por sua vez, Cerridwen assume a forma de um cão, e sai em disparada atrás da lebre. Quando está prestes a apanhá-la, esta salta sobre as águas de um riacho, transformando-se num veloz peixe. O cão, saltando também no riacho, assume a forma de uma ágil lontra. Gwion abandona sua forma de peixe ao saltar para fora da água, e se transforma num pássaro; a lontra faz o mesmo, e agora Cerridwen é um falcão, que se aproxima velozmente de sua presa. Gwion, em desespero, mergulha numa pilha de

grãos de trigo, e assume a forma de um deles. Cerridwen se aproxima, desta vez transformada em galinha e, espalhando o trigo com as patas, acaba identificando Gwion e o engole. Vingada, Cerridwen reassume sua forma humana.

Nove meses depois, porém, ela dá à luz um lindo, porém indesejado garoto. Ela sabe que este é Gwion, e decide matá-lo. Contudo, tão bela é a criança que ela hesita, e acaba por lançá-lo nas águas do mar envolto em uma sacola de couro, um tema recorrente em diversas mitologias: Moisés, Osíris e Mitras são alguns exemplos de crianças divinas postas a vagar nas águas. O bebê é recolhido por um pescador, que ao desenrolar o couro revela o rosto da criança. Ao contemplá-lo, o pescador exclama: "Mas que rosto radiante tem este garoto!" Surpreendentemente, o recém-nascido responde então: "Pois Rosto Radiante há de ser meu nome!" Rosto, ou testa, em galês, é *Tal*; radiante é *Iesin*; daí que o garoto determina que será conhecido como Tal-Iesin. Assim nasce o grande bardo Taliesin das lendas galesas.

Alguns autores neo-pagãos, numa leitura bastante superficial desta deidade, fazem de Cerridwen uma espécie de "arquétipo da bruxa moderna". Sem dúvida, o fato de ela se entregar a práticas de magia, valendo-se de ervas e receitas contidas num livro misterioso, somado ao sempre presente caldeirão, colaboram muito para a criação desse estereótipo; mas o mito de Cerridwen esconde significados muito mais profundos, transformadores e reveladores de seu real significado. Vamos então analisar os muitos e importantes conceitos expressos nesta famosa lenda.

Cerridwen representa a Grande Deusa, detentora dos segredos da Sabedoria e da Inspiração, e capaz de instilá-los em quem quer que seja. Seus dois filhos são opostos absolutos: Creirwy, uma bela e encantadora donzela, e Affagdhu, um horroroso e desagradável rapaz. Ora, as deusas são sempre personificações da Natureza, e o fato de Cerridwen ter filhos tão diferentes implica que a Natureza, o poder criador, se manifesta sempre através do equilíbrio das polaridades. Para uma donzela corresponde um rapaz; para a beleza, a feiúra; e assim por diante. Preocupada com a rejeição





de seu horroroso filho, Cerridwen decide interceder, e acaba por ver sua tentativa frustrada pelo acaso – esse incontrolável componente que faz da vida e da natureza algo assim fascinante, apesar das vãs tentativas do ser humano em controlá-lo.

As seguidas metamorfoses de Gwion e Cerridwen durante a perseguição implicam, mais uma vez, na presença de elementos fortemente xamânicos nas tradições celtas. Além disso, podem ser interpretadas como uma seqüência de transformações interiores, como num processo iniciático. A relação entre Gwion e Cerridwen é, visivelmente, a de mestre e pupilo. Como no desenho animado "O Aprendiz de Feiticeiro", Gwion está lidando com forças muito maiores e poderosas do que ele as supunha, e é por elas destruído quando Cerridwen, na forma da galinha, o ingere na forma de grão. É aqui que temos a maior indicação de que se trata de um processo iniciático: Gwion, originariamente, não foi capaz de lidar com seus novos poderes. Ao transformar-se em diversos animais, ele aparentemente demonstra controle sobre suas habilidades. Uma leitura mais cuidadosa, porém, mostra que ele sempre deixa uma brecha para que Cerridwen, a ele superior pelo simples fato de ser uma poderosa deusa, leve vantagem; isso indica sua incapacidade de desfrutar plenamente de seus novos talentos mágicos. O resultado, como costuma ocorrer com aqueles que irresponsavelmente lançam-se num caminho mágico sem o devido preparo, é sua destruição.

Mas Gwion ressurge posteriormente na gloriosa figura de Taliesin, o sábio bardo. Renascido do ventre da própria deusa que o destruiu, Gwion/Taliesin incorpora a figura do verdadeiro iniciado, aquele que aceita – ou melhor, procura – a destruição de seu ego, de sua identidade, para renascer em poder depois de transformado pela própria deusa.

R. J. Stewart afirma em seu livro *Celtic Gods, Celtic Goddesses:*

> "Os símbolos do caldeirão, da beberagem inspiradora, das mudanças de forma e do renascimento de uma criança mágica estão sob a égide da Deusa Obscura; esta lenda é particularmente significativa quando avaliada

dentro do contexto do equilíbrio entre as forças de luz e trevas na religião celta. Pode-se dizer que Cerridwen é a deusa da transformação, pois este é seu papel fundamental."

Como a Anciã, associada ao inverno e ao fim da vida, Cerridwen devora Gwion com a facilidade de uma galinha comendo um grão de trigo. A meu ver, contudo, Cerridwen é muito mais do que somente a Deusa Anciã. Posteriormente, de volta à sua forma humana, ela encarna a primaveril Donzela grávida, a mãe em potencial, que depois se manifesta de fato ao dar à luz Taliesin, a nova encarnação de Gwion. Cerridwen, ao assumir as três faces da deusa, representa a Grande Deusa em toda a sua plenitude. Gwion, submetido ao contato com essa Grande Deusa, é o Buscador, o Aprendiz. Como foi capaz de se deixar transformar pela Deusa, ele retorna com outra identidade, numa outra existência, nascido do ventre da própria deusa mãe – simbolizado pelo caldeirão da transformação. Desta vez, em harmonia com a Deusa, Gwion/Taliesin se revela o mais sábio e influente personagem de toda a mitologia celta do País de Gales.

No longo texto conhecido como *Llyfr Taliesin*, *O Livro de Taliesin*, o grande poeta se refere a Cerridwen como "A Senhora do Awen". A Inspiração (*Awen*) deve sempre fluir, como se líquida fosse. Não por acaso, a fonte de Conhecimento e Inspiração nas tradições irlandesas é sempre uma nascente – como nos exemplos das nascentes de Connla e de Segais. No caso de Cerridwen, o líquido representando a inspiração é a beberagem de seu caldeirão.

Em algumas lendas, Cerridwen é associada à figura de uma grande porca. As associações entre este animal e a fertilidade e a fartura tornam-no um favorito quando o assunto é a representação da capacidade geradora e regeneradora da terra. Assim, Cerridwen é também a própria Terra Viva, cujas nascentes e cursos d'água nutrem, inspiram e transformam.

Ao mostrar-se capaz de destruir e dar à luz, Cerridwen encarna os poderes mais básicos do mundo natural. Como a Morríghan das tradições





irlandesas, Cerridwen é a Grande Iniciadora. É através da compreensão de seus mistérios que somos capazes de transformar nossa natureza individual, bem como a percepção do nosso papel no coletivo. Se desejarmos, e se tivermos força para compreender as grandes mudanças, Cerridwen nos mostra que os ciclos de vida e morte, começo e fim, tudo se sucede em perfeita harmonia, por um ano e um dia – ou seja, por toda a Eternidade.

## Perguntas

1. Até que ponto estou consciente de todos os processos que se manifestam em minha vida?
2. De que forma busco acessar o conhecimento e a sabedoria que o caldeirão da inspiração me disponibiliza?
3. Sou capaz de realmente me entregar a um verdadeiro processo de iniciação e transformação?

Cerridwen, como todas as deusas celtas, possui uma natureza que por vezes se mostra ríspida e até agressiva. Contudo, quando nos dirigimos a ela com respeito e responsabilidade, recebemos dela toda a fluidez de percepções, inspirações e novos conhecimentos que jorram de seu caldeirão.

### O Caldeirão: Fonte Inesgotável de Vida e Sabedoria

Os caldeirões possuem um significado todo especial nas tradições celtas. Inúmeras deidades estão associadas a esses objetos: tanto Cu Chulainn quanto Arthur devem ir ao outro mundo

roubar caldeirões mágicos. Uma lista infindável de deidades possui caldeirões: na tradição galesa, temos Arawn, Senhor de Annwn (o Outro Mundo); Cerridwen e seu caldeirão da inspiração; Brán, o Abençoado, recebe um misterioso caldeirão mágico em sua incursão à Irlanda; o Caldeirão de Gwygawd é listado como um dos tesouros da Grã-Bretanha. Nas lendas irlandesas, os partholonianos trazem consigo o primeiro caldeirão a adentrar a Irlanda; Brighid é por vezes retratada como possuindo um caldeirão mágico; e também Dagda é dono de um caldeirão milagroso.

Alguns autores atribuem o caldeirão à figura da grande deusa, afirmando que este seria uma representação de seu ventre, de onde vem toda a vida e para onde esta retorna. Apesar de fazer bastante sentido, esta afirmação carece de comprovação, pois nas lendas celtas o caldeirão é atributo de muito mais deuses do que deusas, como comprovamos na lista acima.[1]

De modo geral, o caldeirão é um símbolo do Outro Mundo, um instrumento divino. Sua utilização em rituais nos mostra o profundo simbolismo a ele atribuído. O Caldeirão de Gündestrupp, encontrado na Dinamarca mas confeccionado na Gália, jamais foi utilizado para preparar qualquer tipo de alimento. Aparentemente, foi construído com fins exclusivamente rituais, e o fato de ter sido depositado num charco comprova essa teoria. Em seus painéis, uma verdadeira aula de mitologia celta: guerreiros renascendo, deusas com rodas, deuses com chifres rodeados de animais – está tudo ali. Na Irlanda e na Grã-Bretanha, apesar de muito menos sofisticados, também foram encontrados inúmeros exemplares de caldeirões rituais.

Mais importantes do que estes objetos reais, porém, são os caldeirões mágicos, imaginários. Num antigo manuscrito irlandês, Caitlín Matthews encontrou um impressionante tratado sobre a natureza da Inspiração. Segundo ela, este texto deveria ser memorizado pelos aprendizes de poetas, para compreender a

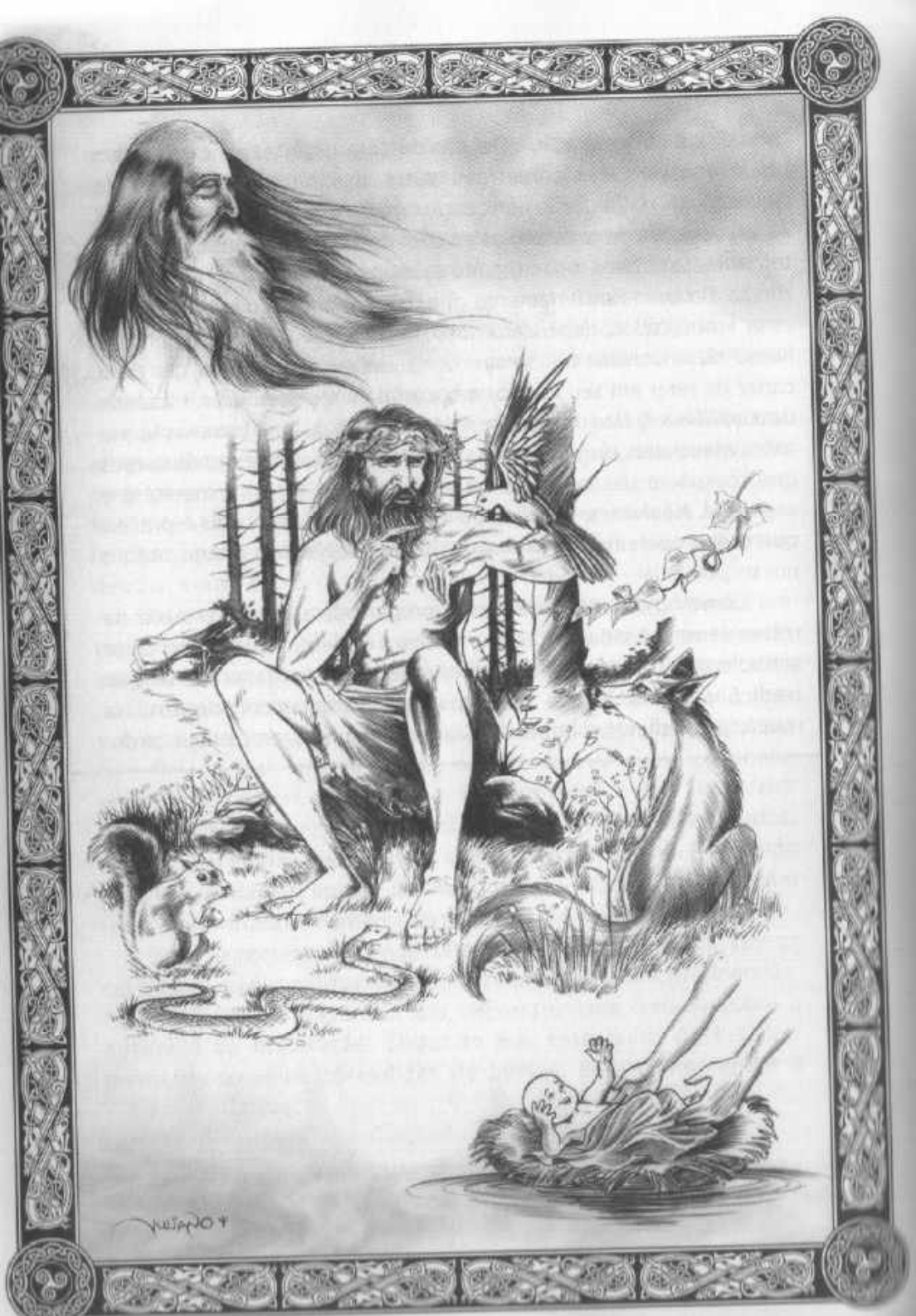
[1] Para maiores detalhes sobre a relação entre deidades masculinas e o caldeirão, ver capítulo 17.





"metafísica da Inspiração". De acordo com esse texto, existem em nosso interior três caldeirões sutis, a saber: o Caldeirão do Aquecimento; o Caldeirão da Vocação; e o Caldeirão do Conhecimento. As associações de cada um deles com determinadas áreas do corpo tornam este sistema um intrigante equivalente dos *chakras* da tradição Hindu. Do bom funcionamento dos três caldeirões, que não podem estar emborcados, depende o nosso equilíbrio e, por conseguinte, o nosso desenvolvimento. Se um deles estiver emborcado, não será capaz de reter em seu interior o conteúdo a ele destinado, trazendo desequilíbrio. O fato de existirem três caldeirões, bem como os temas a eles associados, sugere uma perfeita integração entre os três corpos que compõem um indivíduo na visão celta: o físico, o mental e o espiritual. Nenhum é superior ou inferior aos demais, pois é preciso que todos operem harmoniosamente se desejarmos atingir todo o nosso potencial.

Como objeto utilizado para o preparo de alimento e capaz de trazer de volta à vida os que morreram, o caldeirão é um importante símbolo das forças criadoras, mantenedoras e regeneradoras nas tradições celtas. Todos esses poderes foram incorporados, na mitologia medieval, à figura do Graal, de que trataremos mais tarde.



## Capítulo 16

# Merlin/Taliesin

"Merlin é, na verdade, único e múltiplo: é mago, certamente, mas também profeta. E, o que é menos sabido, é também o Louco do Bosque, o Homem Selvagem, o Senhor dos Animais, o Sábio por excelência."

*Merlin, o Mago*, Jean Markale

O autor do parágrafo acima, o francês Jean Markale, é, sem dúvida, um dos mais inspirados e influentes celtistas do século XX. Sua abordagem apaixonada e profunda, aliada à sua enorme capacidade poética ao escrever, faz dele leitura obrigatória quando o assunto é a cultura celta. Em seu livro *Merlin, o Mago*, ele faz uma análise histórico-mitológica do personagem-título, desenvolvendo como poucos o tema do simbolismo oculto por trás das lendas. Markale, a exemplo de outros grandes autores, como John Matthews, não se restringe a recontar os mitos, mas interpreta-os com base no seu vasto conhecimento dos símbolos e mensagens neles presentes – e esta é precisamente a abordagem que humildemente busco adotar neste livro.

Se para muitos Merlin é um personagem de contos de fada, encarnando o mago arquetípico com suas vestes e barbas longas e seu cajado mágico, para outros ele representa muito mais – como nos deixa claro o trecho acima reproduzido. Os dons proféticos e mágicos de Merlin são bem conhecidos de todos. Resta, contudo, explorar e conhecer mais a fundo o simbolismo por trás desses dons, bem como de sua associação com o Homem Selvagem, o Senhor dos Animais.

As origens remotas do mito de Merlin se perdem nas brumas do passado, e aparentemente sua figura emerge da fusão de muitos personagens diferentes. Taliesin, o filho da deusa galesa Cerridwen, certamente é uma delas.

Como vimos no capítulo anterior, Taliesin nasce através de Cerridwen por força da magia. Gerado pelo próprio ventre da deusa, e tendo recebido a Sabedoria e seus dons diretamente do caldeirão de Cerridwen (ainda que a poção não se destinasse originalmente a ele), Taliesin encaixa-se perfeitamente no simbolismo da criança milagrosa nascida de um pai inexistente ou divino. Esse simbolismo pode ser encontrado em praticamente todas as mitologias do mundo: nas tradições celtas irlandesa, galesa e arthuriana, Cu Chulainn, Llew Llaw Gyffes e o próprio Rei Arthur compartilham dessa origem mágica; na mitologia cristã, o tema é repassado à figura do Cristo.

Como vimos no capítulo anterior, a deusa Cerridwen desejava, através de uma poção mágica, tornar seu filho Affagdhu a mais sábia criatura do mundo, como compensação por sua descomunal feiúra. Contudo, Gwion Bach, o garoto incumbido por Cerridwen de mexer a poção, é quem acidentalmente recebe a Sabedoria destilada no caldeirão da poção, o que enfurece a deusa. Enraivecida, ela o persegue por longo tempo, em que ambos assumem a forma de diversos animais dos três reinos (terra, água e ar). Ao fim da perseguição, Cerridwen acaba por apanhar Gwion ao assumir a forma de uma galinha negra e ingerir um grão de trigo que, na verdade, era Gwion disfarçado. Nove meses depois, já de volta à sua forma humana, Cerridwen dá à luz um lindo garoto. Sabendo ser Gwion renascido, ela





tencionava matá-lo; contudo, devido à sua grande beleza, Cerridwen acaba desistindo. Lança-o então às águas do mar, envolto numa sacola de couro – outro tema bastante comum em muitas mitologias.

Elffin, um pescador que até então se notabilizara por sua falta de sorte, é quem resgata o pacote de couro. Ao desembrulhá-lo, revelando o rosto da criança, ele exclama: *"Dyma Tal Iesin!"*, ou seja, "que belo rosto!" O bebê de apenas três dias, já demonstrando seus dons proféticos, lhe responde *"Taliesin bid!"* – "que Taliesin seja (meu nome)".

Vemos aqui outro tema comum à mitologia celta, que é a grande importância mágica do número três. Taliesin tem três dias de idade quando é recolhido por Elffin. Nas lendas irlandesas, Manannan leva seu filho Mongán para o Outro Mundo quando tem exatamente a mesma idade: três dias. No Outro Mundo, Manannan transmite-lhe ensinamentos mágicos e ensina-lhe a habilidade de assumir a forma de animais. Após 12 anos de aprendizado, Mongán retorna para a Irlanda, uma informação relevante para o próximo parágrafo. Mas voltemos a Taliesin.

Depois que recolhe a criança das águas, a sorte de Elffin muda drasticamente, pois "nada poderia ser mais afortunado do que resgatar um bardo", como lhe diz Taliesin. O próprio garoto se descreve como um bardo, um poeta, o que comprova seus dons mágicos e proféticos. Ainda muito jovem, Taliesin supera todos os poetas do rei de Cymru (o País de Gales), tornando-se assim o maior de todos os bardos do reino. Ele vive com seu tutor Elffin até completar 13 anos – uma idade muito semelhante ao período que Mongán passa no Outro Mundo, em companhia de Manannan.

Essas informações, contidas num texto conhecido como *Hanes Taliesin* (*A Lenda de Taliesin*), encontram eco em diversas outras lendas britânicas, tanto do País de Gales como do norte do atual território inglês e mesmo do sul da Escócia. Nas tradições celtas, mito e história parecem não querer se separar nunca, e mais uma vez ao Taliesin mitológico associa-se um histórico, um bardo que teria vivido por volta do século VI. Mas é somente cinco séculos depois que o personagem de Taliesin ganha a forma pela qual

o conhecemos hoje, justamente num período em que outra figura divina de atributos semelhantes começa a ganhar vulto: Myrddin.

Algumas lendas apresentam os dois personagens como indivíduos diferentes, como em *Ymddiddan Myrddin a Thaliesin* (*O Diálogo entre Myrddin e Taliesin*). Esse texto, encontrado no *Livro Negro de Carmarthen*, é datado pelos estudos mais recentes como tendo sido composto por volta do século XI; seus temas, no entanto, revelam um conteúdo seguramente muito anterior, que teria sido preservado através da prática tipicamente celta da transmissão oral. Muito comuns na mitologia galesa medieval, esses poemas têm a função de, através de diálogos entre dois indivíduos, relatar feitos e histórias, bem como de registrar conhecimentos importantes das tradições do País de Gales. Essa relação entre Myrddin e Taliesin surge novamente na célebre *Vita Merlini* (*A Vida de Merlin*), de Geoffrey de Monmouth. Nela, Merlin, versão latinizada para Myrddin, dialoga com um certo Telgesinus, aparentemente uma tentativa de também latinizar o nome de Taliesin. Monmouth ficou célebre por ser o autor de *Historia Regum Britanniae* (*A História dos Reis da Bretanha*), onde toma forma definitiva a lenda do Rei Arthur, da qual Merlin é um dos principais personagens.

Numa das mais dramáticas passagens da *Vita Merlini*, nosso personagem é assim descrito por Geoffrey de Monmouth:

> "Merlin, o bretão, era célebre no mundo. Rei e profeta, governava o orgulhoso povo de Dyved, e cantava o futuro para seus chefes. No entanto, havia muita disputa entre estes, o que resultou em uma guerra terrível que destruiu diversas cidades. O chefe de Gwynedd, Peredur, declarou guerra a Gwendoleu, que reinava em Scotia. Merlin acompanhou ao combate Peredur e Rydderch Hael, rei de Cymru, ambos cruéis. Três irmãos do chefe (...) foram derrotados e morreram (...). Depois de testemunhar tudo, Merlin, entregue à tristeza e à dor, abandonou os Guerreiros,[1]"

[1] Texto retirado de *Merlim, o Mago*, de Jean Markale. Ed. Paz e Terra, 1ª edição, 1989.





indo viver nos bosques por 50 anos, "como um louco", interagindo com os animais e as árvores. Nesse período de refúgio entre as criaturas selvagens, onde ele próprio se porta como uma delas, Myrddin desenvolve seus talentos poéticos e proféticos. Compõe vários versos preditivos, como o célebre poema *Afallenau*, literalmente *As Macieiras*, na qual ele dialoga com as árvores e vaticina sobre o futuro do Reino de Gales. Por seus lampejos de loucura, Merlin passa a ser conhecido como *Myrddin Guyllt*, "Merlin, o Louco". É impossível não identificar neste mito o mesmo tema que permeia a lenda irlandesa de um rei chamado Suibhne, ou Sweeney, em sua forma anglicizada. Em *Buile Shuibhne* (*A Loucura de Sweeney*), o personagem-título é um rei que enlouquece em uma batalha após recusar a conversão ao cristianismo. Fugindo "como uma ave selvagem", ele está totalmente nu e seus pés mal tocam o solo. Por fim, ele se instala no alto de um teixo, uma árvore que, por sua longevidade, está intimamente associada à vida eterna[1]. Vivendo nos bosques da Irlanda, Sweeney também expressa seus dons proféticos através de versos, muitos deles em honra à Natureza e às árvores. E também Sweeney recebe um epíteto, sendo chamado de *Suibhne Geilt*, ou "Sweeney, o Louco".

Mesmo que Merlin e Taliesin sejam vistos como um único personagem originário do País de Gales, a existência de Sweeney na Irlanda confirma a tradicional associação da loucura com a sabedoria. Tanto Merlin quanto Sweeney desenvolvem seus dons proféticos após serem acometidos por uma suposta loucura, que os leva a abandonar tudo e a ir viver nos bosques, onde compõem odes à Natureza e versos proféticos. Em outras mitologias, temos exemplos semelhantes de deidades que incorporam a figura do "Louco da Floresta": Pã, para os gregos, é o senhor dos bosques e da vida silvestre, capaz de causar a quem invadisse seus domínios um medo incontrolável – um "medo pânico", ou seja, um

[1] Alguns teixos ultrapassam os mil anos de vida, e são tidos como as criaturas mais longevas do continente europeu.

medo de Pã. Entre os grandes deuses gregos, Dioniso é também visto como o deus do vinho, dos prazeres carnais e da profecia. Herdeiro de Dioniso, o romano Baco também traz elementos semelhantes, e o ditado romano *in vino veritas* (do vinho vem a verdade) é uma clara alusão à faculdade de se emitir profecias e vaticínios através da ingestão ritual de uma substância psicotrópica – no caso, o vinho. Herne, o Caçador – um personagem associado à Floresta de Windsor – e Gwynn ap Nudd, no País de Gales, também são deidades ligadas à vida selvagem.

Mas Merlin e Sweeney, como "loucos da floresta", não são só isso. Ao abandonarem suas posições e as convenções sociais, exilando-se nus nos bosques e convivendo com seus animais e plantas, tanto Merlin quanto Sweeney incorporam o já conhecido simbolismo do xamã. O xamanismo tem como base principal o despertar dos sentidos físicos e espirituais de quem o pratica, para que, nas palavras de John Matthews, deixemos de "ver sem enxergar, ouvir sem entender, tocar sem sentir e respirar o ar sem perceber as novas que ele traz de nosso mundo". Nos dias de hoje, essa abordagem é fundamental para que possamos nos livrar das amarras e limitações impostas pela imediatista e pasteurizada cultura de massa. Como poeta-xamã, Taliesin, em seus versos, enumera esses sentidos a serem desenvolvidos:

*O primeiro é o instinto,*
*O segundo é o tato,*
*O terceiro é a fala,*
*O quarto é o paladar,*
*O quinto é a visão,*
*O sexto é a audição,*
*O sétimo é o olfato...*

Percebemos que, além de incluir o instinto e a fala entre os sentidos, estes possuem precedência sobre os convencionais. O fato de o primeiro





de todos ser o instinto vai contra tudo o que prega nossa sociedade moderna, lógica, fria e excessivamente racional; para o homem moderno, o instinto é algo a ser desconsiderado, reprimido. Contudo o instinto é a manifestação mais profunda de nossa ligação com os deuses. Somente quando despertamos e damos vazão a nossos instintos é que somos capazes de compreender a linguagem da Natureza e das deidades que a representam. A voz interior, aquela que ouvimos em nosso íntimo e que logo desaparece, suprimida pela racionalidade, é a voz dos deuses e deusas, é a voz do Divino que existe em cada um de nós. No fundo, o que diferencia o xamã das demais pessoas é sua capacidade de *ouvir e dar ouvidos* à voz interior.

Em seus exílios, tanto Merlin quanto Sweeney conversam com os espíritos da Terra, como autênticos xamãs. O isolamento de ambos nos mostra que o caminho para a compreensão dos Mistérios é individual e pessoal; o fato de ambos serem chamados de "loucos" indica a necessidade de, em alguns casos, rompermos com as convenções sociais que nos rodeiam e regram nossas vidas, se realmente desejamos atingir essa compreensão. Somente então seremos capazes de ganhar acesso aos níveis mais profundos do conhecimento, níveis esses normalmente associados ao Outro Mundo. É do Outro Mundo que fluem as nascentes mágicas que trazem conhecimento, assim como é no Outro Mundo que vivem os deuses e deusas possuidores de caldeirões de sabedoria e inspiração. A Sabedoria, essa essência líquida que permeia todo o universo, é citada nestes versos de Taliesin:

*Tomo assento em Caer Sidi,*
*onde ninguém sofre os efeitos de doenças ou da idade...*
*Circundada por três anéis de fogo,*
*Esta cidade, cujas fronteiras tocam o fluxo do oceano,*
*Tem em seu centro uma frutífera nascente,*
*Cujo néctar é mais doce do que o mais fino dos vinhos.*

Um texto medieval anônimo narra as aventuras de Taliesin ao Outro Mundo. Em busca de um caldeirão mágico, ele e Arthur, juntamente com diversos guerreiros, embarcam numa nau chamada *Pridwen* e singram os mares em busca de seu tesouro. Em sua jornada, eles vislumbram "torres de vidro e fortalezas flutuando em ilhas", uma descrição muito semelhante ao texto irlandês que narra a Viagem de Mael Dúine ao Outro Mundo. Apesar de conseguirem o seu objetivo, o custo é muito alto, pois da enorme companhia a embarcar nessa missão somente sete conseguem retornar. Como na viagem de Mael Dúine, a jornada por mar é uma metáfora para a jornada ao Outro Mundo, que visa a obtenção de um caldeirão – a fonte do conhecimento. As dificuldades são visíveis, assim como são facilmente identificáveis as dificuldades de quem busca a iluminação. Como que para nos mostrar claramente que essa viagem não ocorre no mundo físico, mas sim no universo sutil das energias divinas, *Pridwen*, o nome da nau em que embarcam, é traduzido simplesmente como Bretanha, a terra onde viviam – na verdade, eles sequer deixaram sua terra natal.

Monmouth nos diz, em *Vita Merlini*, que Merlin recebia a inspiração poética através da deusa Minerva. Essa deusa, originalmente romana, foi associada a algumas deusas celtas da Gália e da Grã-Bretanha, como no caso de Sulis-Minerva – a deusa das águas curativas da cidade romana de *Aquae Sulis*, a moderna Bath, no sul da Inglaterra. Na Ibéria, a deusa Brigantia, também uma deusa da cura, é igualmente associada a Minerva. Brigantia é, como já visto, outro nome para a deusa Brighid, a deusa irlandesa da cura e da inspiração, que também é vista como patrona dos bardos e poetas. Assim, fecha-se o círculo e percebe-se que, igualmente, o maior dos poetas da tradição britânica é um devotado discípulo de Brighid/Minerva, a deusa da inspiração poética. O *Imbas* irlandês, ou o *Awen* galês, objetivos de todos os bardos e druidas, é atingido por intermédio de deidades femininas da poesia e da inspiração – em última análise, a própria representação do divino feminino, a Natureza.





Em outro de seus poemas, o bardo-xamã nos indica a importância de se contatar e compreender as energias do mundo natural em que vivemos e do qual fazemos parte:

*Já fui uma porca, já fui um gamo;*
*Já fui um sábio, já fui um focinho,*
*Já fui um chifre, já fui uma gironda.*
*Já fui um grito na batalha,*
*Já fui uma forte torrente,*
*Já fui uma onda numa grande praia.*
*Já fui uma chuva suave,*
*Já fui um felino pintado na bifurcação de uma árvore.*
*Já fui um círculo, já fui uma cabeça,*
*Já fui um bode ao lado de um sabugueiro.*

Esses versos não são apenas um reconhecimento de que toda a Natureza é sagrada e deve ser louvada e respeitada; muito mais do que isso, eles nos dizem que nós somos a própria Natureza. Dela fazemos parte e nela estamos contidos, ao mesmo tempo em que ela se manifesta em todo o seu esplendor através de todos e de cada um de nós – sejamos humanos, animais, vegetais ou mesmo entidades teoricamente sem vida, como "um grito na batalha" ou "uma chuva suave". Quando compreendermos como todas as coisas estão interligadas e quando entendermos que tudo é interdependente, estaremos a um passo de desobstruir o fluxo do imenso manancial de conhecimento que o mundo natural nos revela – e esse é o verdadeiro objetivo do xamã.

Na tentativa de escapar da fúria de Cerridwen, Taliesin, quando ainda era Gwion, passa por uma série de transformações, assumindo as formas de diversos animais. No poema acima, ele novamente se identifica com várias criaturas, o que indica sua habilidade em compreender a linguagem da natureza. Nos mitos irlandeses, Fintán e Túan mac Cairill,

duas das mais antigas criaturas da terra, atravessam processos semelhantes de transformações, e em todos os casos o resultado é o surgimento de seres altamente evoluídos e sábios.

Talvez a chave que nos permite acessar a sabedoria seja exatamente essa percepção de união com o Todo. A sensação de que, ainda que preservando nossa individualidade, sejamos apenas componentes de um grande mecanismo, dessa genial criação que é a Natureza, possibilite a nossos filhos, e aos filhos de nossos filhos, uma existência mais digna e menos preocupada do que a nossa.

## Perguntas

1. Até que ponto a preocupação com minha imagem perante os demais inibe meu progresso e minha evolução?
2. O que posso aprender de válido através do convívio com as outras criaturas?
3. Sou capaz de estabelecer um plano para atingir um nível mais profundo de integração e compreensão do mundo em que vivo?

Merlin e Sweeney foram chamados de "loucos" por abdicarem de valores que lhes eram caros para buscar algo mais importante, a ser compreendido por meio do entendimento dos mistérios da Natureza. Quando atribuímos valores reais aos componentes de nossa vida, nos tornamos capazes de abrir mão do que não tem tanta importância, o que nos dá mais energia e fôlego para nos dedicarmos àquilo que realmente buscamos.





## O *Green Man*: a Natureza indomável

Diversos personagens da mitologia celta podem ser identificados com a enigmática figura do *Green Man*, o Homem Verde, o sedutor rosto formado pela folhagem das árvores e plantas. Essa figura ancestral, muito anterior aos celtas, traz consigo um simbolismo eterno que atravessa séculos, cuja real compreensão desafia os estudiosos e interessados pelas tradições pré-cristãs européias. O renomado folclorista e mitólogo inglês Sir James Frazer, ao analisar antigos costumes folclóricos, cita uma festividade ainda praticada nos estertores do século XIX, na qual um jovem era eleito o "rei" das festividades. Em conformidade com as mais antigas tradições, o "rei" era simbolicamente sacrificado para garantir a fertilidade da terra – um tema encontrado em diversas lendas e costumes da Irlanda e da Grã-Bretanha. Em seguida, uma figura trajando negro era "espancada" e expulsa, numa alusão à expulsão das forças obscuras do inverno e da infertilidade da terra. Com a saída da figura negra – a Morte –, adentrava a cena uma outra figura, toda ela coberta com folhas verdes e musgo, representando a "Nova Vida".

Na Roma Antiga, onde o culto ao casal sagrado Cibele/Átis era amplamente difundido, práticas rituais associavam o herói Átis à figura masculina que representava o deus da vegetação e da vida. Num festival celebrado anualmente entre 15 e 28 de março, conhecido como "Os Mistérios de Átis", uma procissão com juncos cortados lembrava aos participantes que Átis, o deus da vida, fora achado ainda bebê às margens do Rio Gallus, na Frígia, em meio aos juncos. Átis era representado pelo junco, cujas hastes cortadas simbolizavam sua morte. Seu renascimento era representado dias depois, na forma de um tronco de pinho cortado do bosque sagrado do templo de Cibele, tronco esse que era decorado com violetas. Segundo as lendas, essas flores surgiram do sangue de Átis morto. Como Dumuzi na Suméria, Tammuz na Babilônia e Baal entre os

persas, Átis representa o retorno do Deus da Vegetação. Seu retorno do mundo dos mortos era marcado pelo festival conhecido em Roma como *Hilaria*, um festival bastante alegre, caracterizado por grandes banquetes e uma certa licenciosidade moral. Esta é uma das festividades que originaram o carnaval moderno, uma prática que, originalmente, celebrava a volta da vida na primavera, após os duros e frios meses do inverno. O renascimento do Deus da Vegetação personifica esse retorno – e esse tema foi mantido, ainda que distorcido e desprovido de seu significado mais profundo, na tradição cristã da Páscoa, o renascimento do Cristo.

Com a adoção do Calendário Juliano, algumas festas romanas tiveram suas datas modificadas. A *Hilaria*, por exemplo, foi deslocada para o primeiro dia de maio. As tradições celtas já possuíam um festival relativamente semelhante nessa data: Beltaine, os "Fogos de Bel", era uma comemoração que possuía diversos elementos comuns, como a alegria, a sensualidade e a união ritual entre povo e terra. Ainda hoje, em áreas rurais da Inglaterra, o festival de *May Eve* (Véspera de Maio) tem como ponto alto a escolha da Rainha de Maio, uma bela donzela representando a Natureza, e de um jovem que, trajando vestes verdes e decoradas com folhas e flores, não deixa nenhuma dúvida: ele é o próprio *Green Man*. Este é um festival com um antiqüíssimo simbolismo mágico, que mantém-se vivo, a despeito das distorções cristãs das práticas modernas.

Podemos encontrar o *Green Man* também na famosa lenda medieval "Sir Gawain e o Cavaleiro Verde". Num tema tipicamente celta, Sir Gawain é desafiado por um estranho Cavaleiro Verde para um duelo em que ambos devem tentar cortar a cabeça um do outro. Sir Gawain consegue decapitar o Cavaleiro Verde, mas, para espanto de todos – inclusive do Rei Arthur, na corte de quem tudo ocorre –, o Cavaleiro Verde não tomba morto; na verdade, ele apanha sua cabeça e, com ela debaixo do braço, despede-se, dizendo que, em exatamente um ano, retornaria para reclamar a cabeça de Gawain. Como o *Green Man*, o Cavaleiro Verde simboliza as forças implacáveis da Natureza, as quais não podem ser derrotadas jamais.





Essa lenda medieval preserva um forte simbolismo celta, que pode ser encontrado em muitas outras lendas – como a de Herne, o Caçador, na Inglaterra; a de Suibhne, na Irlanda; e a de Gwynn ap Nudd, no País de Gales. Herne é conhecido como o Senhor da Caçada Selvagem, e suas lendas são particularmente conhecidas em Devonshire e Somerset. Em noites de lua cheia, o espectro dele e de seus caçadores pode ser visto nas florestas. Em alguns casos, Herne é descrito como um homem muito grande, com chifres de gamo – uma relação íntima com Cernunnos, a deidade pré-céltica conhecida como "Senhor dos Animais", mas que também era o guardião do portal para o Outro Mundo. Cernunnos, podemos intuir, simboliza os mistérios da morte e do renascimento, uma crença muito importante para os celtas. Cernunnos, como seus correspondentes greco-romanos Dioniso, Pã e Baco, serviu de modelo para a criação da figura do demônio cristão, algo que só ocorrem na Idade Média. Até então, os chifres eram vistos como sinais de virilidade, realeza e poder, sendo totalmente desprovidos de conotações negativas.

Cernunnos, contudo, parece estar mais ligado aos mistérios da vida e da morte. Como Senhor da Caçada, a exemplo de seu sucessor Herne, ele era incumbido de ceifar as vidas dos que deveriam morrer, garantindo, assim, o processo natural de vida, morte e renascimento. Na Irlanda, um personagem chamado Connal Cernach pode estar associado a Cernunnos. Mas o personagem irlandês que melhor representa o poder do *Green Man* é, sem dúvida, Suibhne, o Louco, de quem falamos acima.

Também da Irlanda nos chega uma intrigante figura conhecida como Searbhan Lochlannarach, presente nas lendas do Ciclo de Finn. Searbhan é um gigante imortal que protege um bosque de sorveiras, e que só pode ser derrotado se for três vezes golpeado com sua própria clava. Nem mesmo os poderosos Fianna ousam perturbá-lo, e a floresta onde mora é evitada pelos viajantes.

No País de Gales, a controversa figura de Gwynn ap Nudd representa de modo perfeito os temas do *Green Man*. Outrora um poderoso rei do Outro Mundo, Gwynn, como Herne e Arthur, é o Senhor da Caçada Selvagem. Anualmente, ele lidera sua matilha

de cães sobrenaturais, conhecida como *Cwn Annwn,* os "Cães de Annwn", o Outro Mundo galês. Correndo pelos bosques, eles ceifam as vidas dos que devem morrer naquele ano - sejam pessoas ou animais. Sua associação com a morte e com o Outro Mundo lhe conferem um caráter obscuro que não reflete o seu nome: Gwynn, em galês, significa "claro, branco". Nas lendas, até mesmo seu rosto é descrito como negro, durante a caçada selvagem. No folclore da Inglaterra, costuma-se dizer que o farfalhar das asas dos cisnes ecoa os lamentos dos mortos que se encaminham para o Outro Mundo - e os cisnes são aves sagradas, vistas como as representações das almas mortas e mensageiros do Outro Mundo. Nada retrata melhor a essência de Gwynn ap Nudd do que o título a ele atribuído pelo Rei Arthur: "O Rei dos Mortos".

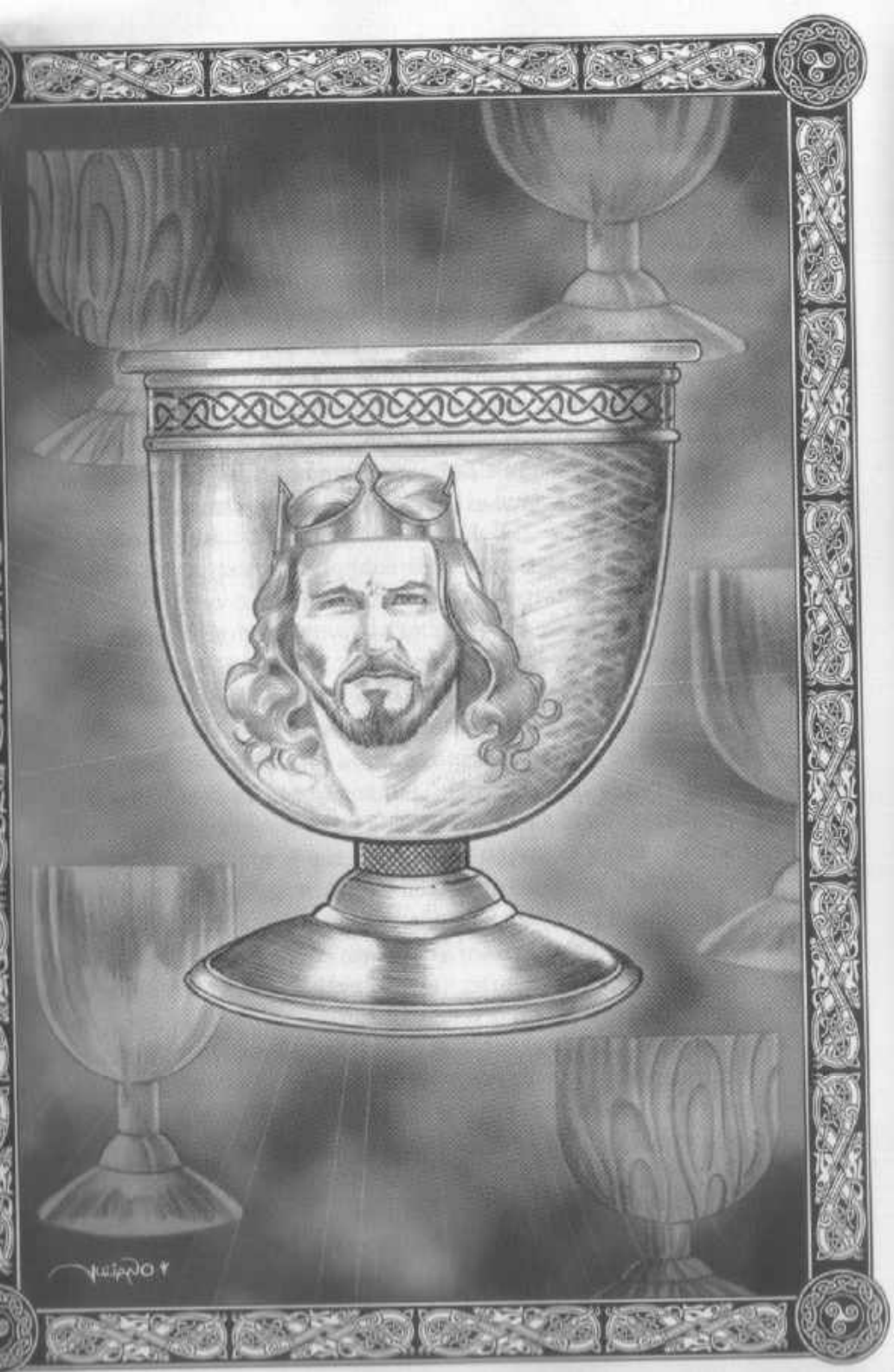
Os mitos acima, oriundos de diversas regiões célticas, nos mostram como o *Green Man*, essa ancestral figura pré-céltica, sobrevive, na forma de novas adaptações, em diversos personagens. O Cavaleiro Verde, Herne, o Caçador, Gwynn ap Nudd e até mesmo Arthur herdaram alguns elementos do *Green Man*, o Senhor da Vegetação e da Vida Selvagem. Até mesmo no cristianismo ele se preservou, como atestam as muitas igrejas góticas na França, onde seu rosto de folhas adorna colunas, púlpitos, naves e coros. Sabemos que os construtores das catedrais góticas não escolhiam sua decoração ao acaso e que todas elas possuem muitos elementos visivelmente pagãos. William Anderson, autor de *The Rise of the Gothic*, afirma que "mesmo que nós consideremos o *Green Man*, na pior das hipóteses, como uma mera mascote dos carpinteiros, sua presença em tantas regiões por um período tão longo indica que ele possuía um significado especial para os construtores das catedrais. Será que ele simbolizava a energia que o artesão tinha que transformar, a energia tanto da natureza viva quanto a do passado, armazenada no inconsciente coletivo? Será que ele representava também o espírito da inspiração, o gênio oculto nas coisas criadas?"

Interessantes considerações, que nos fazem refletir sobre o poder dos símbolos mais profundos de cada mito; poderes esses





que, ainda que distorcidos e obliterados por tradições posteriores, são facilmente compreendidos pela mente inconsciente. Por tudo o que vimos acima, o *Green Man* representa a força vital da Natureza. Como Senhor da Caçada Selvagem, ele recolhe os mortos e os conduz ao Outro Mundo, ensinando os mistérios mais profundos da vida, da morte e do renascimento. Todos esses pontos fazem do *Green Man* um modelo, talvez o arquétipo primordial por trás de deuses como Osíris, Tammuz e Átis. Todos essas deidades, de tradições tão distintas, apresentam o mesmo tema: o que está vivo deve morrer. O que deve morrer deve ser ceifado; o que é ceifado deve ser semeado; o que é semeado deve renascer; o que renasce deve viver; e o que está vivo deve morrer... Para sempre...



# Capítulo 17

# Arthur e o Graal

"Através das Lendas do Graal, nós ingressamos na esfera do Maravilhoso. O mistério do Santo Graal imbui a Idade Média na imagem da Busca Ancestral, a qual agora se volta irrevogavelmente para o interior, seguindo os anseios do coração do buscador, bem como a necessidade de seguir um caminho que não pode ser ensinado, apenas encontrado, e que é único para cada indivíduo. Não existe um método ou mestre a ser seguido, pois todas as vias devidamente encontradas, conhecidas e provadas, estão erradas, uma vez que não são as da própria pessoa. O cálice, vaso, taça, prato e pedra que formam a imagem primordial do Graal evocam o arquétipo do feminino, o qual se torna inspiração, guia e objetivo da busca interior do cavaleiro."

Anne Baring e Jules Cashford – *The Myth of the Goddess*.

Provavelmente um dos mais influentes e impactantes livros já escritos sobre os mistérios do feminino, *The Myth of the Goddess*, das inglesas Anne Baring e Jules Cashford, nos oferece o prelúdio mais apropriado para iniciarmos este capítulo, que trata do mítico Rei Arthur e sua busca pelo Cálice Sagrado, o Graal.

Seguramente o mais conhecido personagem a emergir da mitologia celta, o Rei Arthur talvez seja a principal figura da mitologia ocidental. Seus mitos e lendas, suas histórias e poemas são lidos e relidos ao redor do planeta, nas mais diferentes versões.

Em linhas bastante gerais, Arthur é o rei arquetípico, o nobre soberano que conduz o destino de seu povo com sabedoria e generosidade, trazendo à sua terra a experiência mítica de uma Idade do Ouro, onde reina a paz e a prosperidade. Para tanto, porém, Arthur tem de conquistar o direito de governar seu povo, então fragilizado pela invasão dos saxões e pela desunião dos vários pequenos reinos. Ao retirar a espada mágica da pedra, Arthur é ungido pela inquestionável autoridade do verdadeiro poder, o que o torna capaz de pacificar e unir os vários reis e duques da Grã-Bretanha. Unidos, eles expulsam os invasores e dão início ao período dourado de Camelot. Casado com Guinevere, Arthur é um rei perfeito. Não fosse um detalhe: ele não tem herdeiros. Ironicamente, Arthur tomba pelas mãos de seu filho bastardo, enquanto o reino de Camelot mergulha em decadência e desolação. Em vão, Arthur e seus cavaleiros buscam encontrar o Santo Graal, o cálice sagrado que redimirá o reino e restaurará rei e terra. Ao morrer, Arthur é então levado para a terra mágica de Avalon, onde repousa à espera do momento certo de retornar. Afinal, sempre que a Grã-Bretanha estiver em perigo, ele ressurgirá com suas hostes de cavaleiros, para defender sua terra. A leitura resumida acima proposta nos servirá de baliza para desenvolvermos este capítulo.

Não restam dúvidas acerca da existência de um Arthur histórico, o qual é descrito não como um rei, mas como um *dux bellorum*, ou seja, um comandante militar, que teria vivido entre os séculos V e VI. Autores antigos, como Guildas (500-570) e Nennius (por volta de 800), retratam, em suas obras, um líder guerreiro chamado *Arth Gur*, o "Herói Urso". A associação de Arthur com esse animal é facilmente comprovada e explicada. O urso, por sua força e capacidade de "renascer" depois da hibernação, foi associado pelos povos primitivos a poderes sobrenaturais. Uma deusa gaulesa chamada





Artio foi retratada em uma peça de bronze diante de um enorme urso, ao qual ela oferece frutas. Identificada pelos observadores gregos com a deusa Ártemis, Artio possuía um centro de adoração na cidade suíça de Berna. Não nos esqueçamos que a raiz indo-européia para urso é *ber*. Berna, portanto, é até hoje a cidade da deusa do urso, assim como Berlim, cujo brasão ostenta um urso rampante.

Além dos autores acima citados, Arthur surge mais tarde nos *Anais de Gales*, ou *Annales Cambriae*. Nesse texto de 955, ele morre em combate no ano de 537, ao lutar contra um certo Medraut. Mas é no século XII que Arthur começa a ganhar sua forma atual, graças à obra de Geoffrey de Monmouth, *Historia Regnum Britanniae*. Alguns anos depois, Chrétien de Troyes une os mitos de Arthur e do Graal, incluindo pela primeira vez ambos os temas numa única história. Décadas depois, já no século XV, a versão definitiva sai da pena de Sir Thomas Malory. Posteriormente, um texto original em língua portuguesa, conhecido como "A Demanda do Santo Graal", acrescenta mais elementos ao mito.

Nas lendas irlandesas existe um personagem de nome Arthur: um dos filhos de Nemed, ele lidera seu povo contra os Fomoire. Mas os nomes, na mitologia, não são tão importantes quanto os temas a eles associados. Se nos debruçarmos sobre os mitos da Irlanda, onde a essência do pensamento celta foi melhor preservada, encontraremos similaridades significativas, que podem apontar para o verdadeiro simbolismo do mito de Arthur e do Graal.

A começar pelo grande herói Finn Mac Cuill. Pelo que vimos anteriormente, Finn era o líder de um grupo de poderosos e disciplinados guerreiros, conhecidos como Fianna. Finn era famoso por sua generosidade e capacidade de liderança, e diz-se que ele não morreu, mas aguarda o momento de retornar, sempre que as terras da Irlanda dele precisarem. À exceção dos nomes, tudo se encaixa perfeitamente: Arthur liderava um grupo de guerreiros míticos, os Cavaleiros da Távola Redonda; era também renomado por sua generosidade, e aguarda no mundo dos mortos o chamado das terras britânicas para voltar. O tema do rei eterno, recorrente em diversas

literaturas e especialmente apreciado na Idade Média, tem um exemplo muito claro na lenda galesa de Brán, o Abençoado. Brán era um grande líder que, ferido em combate, pede a seus companheiros para que cortem sua cabeça, possibilitando assim sua permanência entre eles por mais algum tempo. Não nos esqueçamos que a cabeça, para os celtas, é a morada da alma. Assim é feito, e Brán orienta seus amigos para que se dirijam a um local especial, onde passam momentos muito agradáveis. Esse local tem todas as características necessárias para identificá-lo com o Outro Mundo. Após um certo período, contudo, Brán alerta seus amigos para a necessidade de sepultar sua cabeça para sempre. Ele novamente orienta o grupo, levando-os a um monte às margens do Rio Tâmisa, e lhes diz que aquele era o local onde sua cabeça deveria ser enterrada. Assim fazendo, eles garantiriam que Brán estaria sempre alerta, para retornar quando seu povo dele precisasse. Coincidência ou não, o monte onde a cabeça falante de Brán foi sepultada é onde hoje se ergue a Torre de Londres, antiga fortaleza que abriga as jóias da Coroa Britânica. Os visitantes da Torre de Londres que sobem às suas ameias costumam ouvir dos guias turísticos uma antiga lenda que diz que enquanto houver corvos na Torre de Londres, a Grã-Bretanha estará protegida contra invasores. Por via das dúvidas, muitos dos corvos têm suas asas cortadas, enquanto outros são mantidos em gaiolas... O mais curioso, porém, é que o nome Brán, em galês, significa precisamente "corvo". Lendas mais recentes afirmam que Arthur desenterrou a cabeça de Brán, assumindo assim a responsabilidade pela proteção da Ilha Britânica.

A exemplo de Arthur, Finn também possui uma espada mágica, chamada *Mac an Lúin*. Mas um outro personagem dos mitos irlandeses pode oferecer o paralelo exato para Excalibur, a espada mágica ofertada pela Dama do Lago. Fergus Mac Roth, o fogoso guerreiro, amante de Maeve e de Flidias, possui uma espada chamada *Caladcholg*, um nome que guarda uma certa semelhança com a versão original de Excalibur, que é *Caliburn*.

Outro paralelo importante pode ser encontrado na figura da esposa de Arthur, a bela Guinevere. Este nome é uma latinização do nome galês *Gwenwyfhar*. Traduzido, Gwenwyfhar significa "o Espírito Branco" (*Gwen* significa "branco" e *wyf* é "espírito"). Nas lendas celtas, um espírito feminino e belo é a representação comum para a Soberania da terra. Guinevere, o Espírito Branco, seria então a Soberania que todo grande rei deve desposar. Pois esse tema é encontrado exatamente da mesma forma na Irlanda, na figura de uma jovem muito bela chamada Finnabair. *Finn*, em irlandês, significa "branco, claro, belo"; ou seja, é o equivalente para o galês *gwen*. A semelhança do significado dos dois nomes fica evidente e reforça os elementos comuns a ambas as deusas. Enquanto Gwenwyfhar é o próprio espírito branco da Soberania, Finnabair é a lindíssima filha da Rainha Maeve – ela própria uma representação da Soberania, como vimos no capítulo 11. Em busca de aliados para executar seus planos, Maeve não hesita em oferecer sua própria filha ao guerreiro que conseguisse derrotar Cu Chulainn em combate. Desnecessário dizer que nenhum deles conseguiu – até porque Finnabair morreu de coração partido ao saber que Cu Chulainn havia matado seu amor, Fráech.

Essas informações podem nos auxiliar a criar um retrato mais autêntico do verdadeiro significado das lendas arthurianas, uma vez que, com o passar dos séculos, as seguidas versões escritas por nomes como Monmouth, Mallory e Zimmer Bradley modificaram bastante o teor original. Guinevere deixa de ser uma entidade representando a Soberania e assume características bastante humanas – por vezes retratada com tintas um tanto desagradáveis.

O mesmo, aliás, ocorre com praticamente todos os personagens. A formidável semelhança entre os nomes Morgana e Morríghan indica que a bruxa das lendas arthurianas, meia-irmã do próprio Arthur, possuía, nos textos originais, uma identidade muito mais importante do que transparece dos textos medievais. Se em sua origem Morgana compartilha dos atributos da deusa Morríghan, então ela é muito mais do que uma mera bruxa. Como vimos anteriormente, Morríghan é uma das mais poderosas e significativas deusas da tradição irlandesa, associada diretamente a temas como a Soberania, a Fartura, a Morte e o Renascimento. Se o Arthur histórico era um comandante guerreiro, nada mais natural do que ser visto como irmão/amante da deusa da guerra.

A própria terra mágica de Avalon, o paraíso das lendas arthurianas, pode ser facilmente identificada com as muitas versões do paraíso celta da Irlanda. Um dos nomes para essas ilhas místicas das tradições irlandesas é *Tír na mBan*, a Terra das Mulheres. Quando Arthur adoece, é levado para Avalon, para ser tratado por um grupo de mulheres sacerdotisas. Nas lendas irlandesas, Cu Chulainn é ferido magicamente, e tem de ser levado a uma ilha no Outro Mundo, onde fica aos cuidados de uma sacerdotisa. O próprio nome Avalon, do galês arcaico *aballon*, "maçã", pode ser identificado com o Outro Mundo da Irlanda, de onde diversos personagens retornam trazendo consigo um ramo de prata com maçãs douradas, ecoando o mito grego das Hespérides. Taliesin, em seus devaneios poéticos, compôs versos proféticos chamados *Afallenau*, *As Macieiras*. E uma importante localidade na Inglaterra era anteriormente conhecida por seu nome galês *Ynys Afallach*, "A Ilha das Maçãs": esse local é Glastonbury, no sul da Inglaterra.

Muitas são as lendas e mitos que envolvem Glastonbury. Algumas dessas têm origem recente, datando da chegada do cristianismo à Grã-Bretanha; outras, contudo, são bem mais antigas e refletem as crenças celtas pré-cristãs. Entre as lendas de origem celta, Glastonbury é a morada de Gwynn ap Nudd, o Senhor da Caçada Selvagem das tradições galesas. Ainda hoje se crê que, ao visitar Glastonbury em determinados momentos do ano, pode-se abrir o portal que dá acesso ao Outro Mundo. Contudo o mais conhecido mito associado a Glastonbury é o que diz que foi para ali que José de Arimatéia, o rico comerciante que cedeu seu túmulo para o sepultamento de Cristo, levou a preciosa taça contendo o sangue que vertia do Cristo crucificado: o Graal.

Segundo a lenda, José de Arimatéia, após recolher o sangue de Cristo em um cálice, desembarcou na Inglaterra no ano 36 da Era Moderna, após viajar numa "camisa mágica". Lá chegando, caminhou sem cessar em busca do local ideal para se instalar. Por fim, chegou a Glastonbury Tór, o monte mais alto de uma região bastante plana. Exausto, José fincou seu cajado no solo e adormeceu. Quando despertou, viu que seu cajado criara raízes no solo, e florescia na forma de um pinheiro. Diz-se desse pinheiro que ele dava





frutos duas vezes por ano: uma na primavera, outra no Solstício de Inverno. Os muitos componentes cristãos dessa lenda, no entanto, não foram capazes de salvar a árvore, que teria sido cortada no ano de 1643, por um zelote puritano. Ironicamente, o monarca da Inglaterra, líder da Igreja Anglicana, recebe anualmente um ramo cortado de um pinheiro existente diante da Igreja de São João Batista, em Glastonbury, o qual se acredita ser descendente do pinheiro original.

Os estudos místicos e radiestésicos apontam Glastonbury como um ponto de encontro de *ley lines*, as linhas de energia telúrica que cortam a terra. Muitos centros importantes de cultos pagãos situam-se em pontos semelhantes, onde as forças que emanam da terra podem ser sentidas. Outra força a jorrar da terra em Glastonbury é uma nascente, conhecida como "Fonte do Cálice". Para proteger o Graal, José de Arimatéia o teria enterrado no sopé do Tór. No local onde ele o enterrou brotou esse olho d'água. Segundo a tradição, quem bebe da água que brota dessa fonte conquista a juventude eterna... Pois foi nesse local, com tantas associações pagãs, que José de Arimatéia resolveu iniciar suas atividades missionárias na Inglaterra. O motivo que o teria levado à Inglaterra permanece um mistério. Mas sabe-se que foi ali, sob a supervisão do próprio Arimatéia, que foi erguida a primeira igreja em solo britânico – curiosamente, dedicada não a deus, nem a Cristo, mas a Nossa Senhora. Conhecida como *Lady's Abbot*, ela ainda pode ser vista em Glastonbury.

Pois foi justamente nas ruínas da abadia que, no ano de 1191, monges cristãos afirmaram ter encontrado um túmulo onde uma lápide identificava o sepultado. Nela se lia:

*"Hic iacet inclitus rex Arturius (cum Wenneveria uxore sua secunda), in insula Avallonis sepultus."*

"Aqui jaz o Rei Arthur (com Guinevere, sua segunda esposa), sepulto na ilha de Avalon."

A veracidade desse achado parece ser confirmada pelo relato do historiador Geraldus Cambrensis, que afirma ter visto, no ano seguinte, as ossadas de um homem e de uma mulher. No ano de 1278, os ossos são retirados e levados para uma urna, depositada no altar da abadia. Segundo consta, durante a Reforma Luterana os ossos teriam sido destruídos.

Essa parece ser uma versão mais recente, pois nos mitos mais antigos Arthur não morre; como visto anteriormente, ele é levado para Avalon, numa barca com velas negras, guiada por uma enigmática figura chamada Barinthus. Já vimos, no capítulo 14, que Barinthus era conhecido por sua capacidade de navegar através da observação das estrelas, uma habilidade que, nas tradições irlandesas, é atribuída ao deus dos mares Manannan Mac Lir. De forma bastante intrigante, um dos muitos nomes para a morada de Manannan é *Émain Ablach*, "A Fortaleza das Maçãs". São tantas as associações entre Arthur e as crenças pré-cristãs dos celtas que parecem restar poucas dúvidas sobre a ancestralidade desse personagem. Para tentar compreender suas origens, vamos nos valer não do Arthur medieval, mas sim do Arthur mitológico, encontrado no Mabinogion do País de Gales.

Um dos primeiros textos em que Arthur aparece é conhecido como *A Batalha contra Owain*, onde ele e seu oponente disputam uma partida de xadrez enquanto seus exércitos se enfrentam. Com um forte componente mágico, as tropas de Owain se transformam em corvos e infligem seríssimas baixas aos guerreiros de Arthur, que só muda o rumo da batalha ao literalmente virar o tabuleiro, interrompendo o encantamento. Noutro texto, *A Busca por Mabon*, o herói Culhwch deve encontrar o deus Mabon, o deus da juventude, há muito tempo desaparecido. Arthur surge como iniciador dos trabalhos de busca, e ressurge no final da história, quando vai pessoalmente libertar Mabon, aprisionado num castelo. Juntos, Culhwch, Arthur e Mabon devem caçar o perigoso javali Twrch Trwych, que habita o Outro Mundo. Para lá eles se dirigem e, quando dominam o animal, este revela a Arthur ser um antigo rei transformado em javali. Esse animal, por todas as associações com a sacralidade da terra e o poder em combate, é um totem perfeito para Arthur, pois a ele são atribuídas as mesmas características do urso.





Em outra incursão ao Outro Mundo, Arthur se dirige para Annwn, em companhia do bardo Taliesin, visando roubar um caldeirão. Como vimos no capítulo anterior, somente a muito custo eles conseguem seu intento. Esse caldeirão mágico, aparentemente, é o protótipo pagão para o Graal cristão. A busca do Santo Graal reúne elementos comuns aos mitos acima descritos, só que apresentados sob um verniz cristão. Ao invés do Outro Mundo, o Graal deve ser encontrado pela terra. Ao invés de bardos e companheiros mágicos, a busca pelo Graal é feita por nobres e castos cavaleiros. Certos pontos, porém, são comuns tanto ao Graal quanto ao caldeirão: ambos são representações dos poderes da fertilidade e fartura da terra; ambos devem ser conquistados por merecimento; e ambos representam o poder feminino, a Soberania a ser desposada pelo rei.

O nome Graal vem do francês arcaico e significa "travessa, prato". A figura do cálice, portanto, surge posteriormente, já no período de cristianização das lendas. Os atributos do Graal, contudo, não deixam dúvidas quanto às suas origens celtas. Nas tradições cristãs, não existem registros da existência desse objeto mágico anteriores ao século XII. Um dos primeiros textos a abordar o Graal é o *Le Roman de Perceval*, de Chrétien de Troyes. Escrita provavelmente em 1188, essa lenda aborda a vida de Perceval, o filho de uma viúva que sai de casa para tornar-se cavaleiro. Em suas andanças, ele chega a um castelo onde mora Anfortas, o Rei Pescador, que lhe dá abrigo para a noite. Antes de se recolher, porém, Perceval testemunha a procissão do Graal, objeto que é descrito apenas como sendo de ouro e cravejado de pedras preciosas. Não há indicação de que fosse um cálice, um prato ou qualquer outra coisa. Perceval não sabe, mas deveria perguntar: "A quem serve o Graal?" Por não fazê-lo, ele é incapaz de quebrar a maldição, e atrai uma praga para a terra. Após deixar o castelo, Perceval retorna para casa, para constatar que sua mãe morrera. Desolado, ele tenta encontrar novamente o castelo do Graal, e acaba descobrindo que o Rei Pescador era, na verdade, seu tio. Pouco antes do texto ser interrompido, Perceval declara que, depois dessa experiência terrível com o Graal, ele abandonara o cristianismo. O desfecho da história permanece um mistério,

pois nunca se encontrou versão completa do texto, que permanece inacabado. Arthur figura em *Le Roman...* como um mero coadjuvante.

Anos depois, em 1195, Robert de Boron escreve *Le Roman de l'Estorie dou Saint Graal*. Provavelmente valendo-se de outra fonte, Boron apresenta uma história mais coesa, onde o Graal é trazido séculos antes por Brons, o Rei Pescador e avô de Perceval. Cinco anos mais tarde, num texto anônimo chamado *Perlesvaus*, que estudiosos afirmam ter sido escrito por um guerreiro, vemos o herói do título (uma variação de Perceval) chegar a um castelo habitado por guerreiros de vestes brancas com uma cruz vermelha no peito, comandados por dois mestres, um dos quais já vira o Graal pessoalmente. Aqui, o Graal não é um objeto, mas sim uma série de imagens que se descortinam diante dos que o acessam. A descrição das vestes dos guerreiros parece emprestar a fama dos Cavaleiros Templários, essa mística ordem de cavalaria que atingia seu esplendor justamente nessa época.

Mas o mais impressionante texto medieval sobre o Graal é o *Parzival*, de Wolfram Von Eschenbach, um cavaleiro bávaro que, em sua obra, apresenta o Graal como um objeto que traz fartura de alimentos. Mais tarde, no mesmo texto, Von Eschenbach descreve o Graal como uma pedra. Uma pedra que traz fartura de alimentos é um tema recorrente em muitas das crenças mais primitivas da humanidade. Muitas deusas estão associadas a pedras, como Cibele da Anatólia e Ártemis. Normalmente de cor negra, essas pedras representam as forças de fertilidade da Terra Viva, e o culto às Virgens Negras, tão popular quanto os contos do Graal naquela época, ecoam os atributos dessas pedras. Para Von Eschenbach, o Graal é uma espécie de "cornucópia", diante do qual surgiam alimentos em abundância – um tema muito semelhante ao dos Caldeirões da Fartura celtas.

Posteriormente, já no século XV, Thomas Mallory apresenta a sua versão em *La Mors d'Artur*, dando a forma final ao mito. Outra versão contemporânea e menos conhecida é *A Demanda do Santo Graal*, escrita em Portugal aproximadamente na mesma época, por monges cistercienses. Curiosamente, é justamente em Portugal que o mito do Rei Eterno se manifestaria com força em tempos recentes, através do Sebastianismo.





Em todas as versões, independente da forma que possua, o Graal é um objeto mágico, capaz de trazer a abundância e a fartura, e que refletia, para muitos pesquisadores, vários dos ideais gnósticos que floresciam por toda parte no século XII. Nesse curto período de tempo, temos diversos fenômenos culturais interessantes, como o surgimento da já citada Ordem Templária e seu culto a Maria Madalena; a heresia cátara e seus princípios gnósticos; a popularização dos trovadores e suas canções em homenagem à Dama; a construção das catedrais góticas, vistas como a "Arquitetura do Feminino" e com diversos símbolos pagãos em sua decoração; o desenvolvimento dos cultos marianos, em especial às Virgens Negras; e a intensa divulgação das lendas do Graal, particularmente na França, na Inglaterra, na Alemanha e em Portugal. Parece que a principal marca desse período é um retorno dos cultos ao divino feminino – algo que o Graal simboliza melhor do que qualquer outro elemento.

Em seu interessante livro *O Castelo do Graal: Mitos e Mistérios Masculinos na Tradição Celta*[1], os autores Kenneth Johnson e Marguerite Elsbeth afirmam que "o Graal é um dos mitos primordiais do Ocidente". Segundo sua interpretação psicológica, o Graal simboliza o Feminino, e a perda do Graal representa a perda da harmonia com o Todo. Para recuperar o Graal (o equilíbrio com o Feminino arquetípico), o herói deve seguir um dos quatro caminhos: o do Guerreiro, o do Amante, o do Mago e o do Rei.

Nos romances medievais, Arthur representa o Grande Rei; na tradição celta, o rei deve se casar com a Soberania, pois somente assim a Terra Viva frutificará e prosperará. Quando Arthur desposa Guinevere, o Espírito Branco da Soberania, ele está se casando com a Deusa Terra. Dali por diante, seu reino prospera em níveis inéditos. Quando Guinevere se revela estéril, porém, começa a ruína de Arthur. A separação, simbolizando a ruptura entre Rei e Soberania, traz a fome, a miséria e a decadência. Desesperado, Arthur parte em busca da panacéia, a cura para todos os males

[1] Publicações Europa-América, 2000. Tradução portuguesa de Manuel Aleixo.

do mundo, que assume a forma do Graal, o cálice, ou o caldeirão da fartura das antigas lendas celtas. Os reis celtas que conquistaram a Soberania e souberam mantê-la através da Sabedoria foram capazes de manter seu poder. Mas os reis celtas sabiam que deveriam ser sempre íntegros, física, mental e moralmente. Nuada, rei dos Tuatha Dé Danann, renunciou à liderança de seu povo quando teve sua mão decepada em combate. Bres foi deposto por ser moralmente fraco. A figura do rei sacrificial, que abandona seu posto (e por vezes a vida) em nome de seu povo é um elemento fundamental do pensamento celta.

Talvez a infertilidade de Guinevere não fosse culpa dela; talvez infértil tivesse se tornado Arthur, por sua ambição em manter-se no trono. Afinal, segundo John Matthews[1], as leis celtas afirmam que, se um rei não deixa sucessor, quem assume o trono é o filho de sua irmã. O que nos leva à figura de Mordred.

Filho bastardo de Arthur em uma união inconsciente com sua irmã Morgana, Mordred é retratado como o grande vilão das lendas arthurianas. Afinal, é ele a causar a morte do Rei Arthur. Já mesmo no antigo *Annales Cambriae*, Arthur morre pelas mãos de Medraut, seguramente outro nome para Mordred. Mas interpretações recentes podem comprovar que Mordred, na verdade, seria o sucessor de direito ao trono. Arthur, talvez recusando-se a reconhecer o momento de deixar a coroa, incorre no mesmo erro de Bres na tradição irlandesa, e tem de ser tirado à força. Essa polêmica interpretação muda totalmente a concepção de Arthur como o Grande Rei. O que não muda, porém, é o tema principal que emerge de suas lendas. O Grande Rei deve sempre casar-se com a Terra. O Soberano, masculino, deve unir-se à Soberania, feminina.

Arthur é o Rei do Graal, mas é também o Rei do Outro Mundo; Avalon, sua morada atual, é um dos nomes para o Outro Mundo. Como Senhor do Outro Mundo, é também o Senhor da Caçada Selvagem – o

[1] Em conversa pessoal com o autor.





que o associa diretamente com Gwynn ap Nudd, que mora em Glastonbury, local onde o Graal foi depositado. Gwynn, por sua vez, compartilha muitos elementos com Cernunnos, a deidade indo-européia com chifres presente nas tradições celtas e hindus, que representa o princípio masculino da Natureza. Arthur, portanto, é mais um dos inúmeros deuses e heróis a simbolizar o poder masculino. Ao unir-se com Guinevere, o feminino, ele faz a terra prosperar. Após romper o equilíbrio, busca restabelecê-lo através do Graal, outra representação do feminino. Sua busca, empreendida por guerreiros em armaduras, é uma empreitada viril e masculina. Talvez ele não tenha logrado sucesso por enviar guerreiros, e não poetas. Ou talvez o motivo de seu fracasso tenha sido o fato de que ele delegou a missão a outras pessoas, quando o único capaz de encontrar o caminho para o Graal, o caminho para a regeneração, era ele mesmo.

## Perguntas:

1. Como se manifesta o meu princípio ativo, masculino, assertivo? Como Guerreiro, Amante, Mago ou Rei?
2. O que tenho feito para estabelecer o equilíbrio entre o masculino e o feminino em mim?
3. A quem serve o Graal?

Por sua profundidade e popularidade, o mito de Arthur e o Graal é o desfecho ideal para a busca individual de cada um de nós. Ninguém, a não ser nós mesmos, tem condições de aprender o que nós devemos aprender. Ninguém, a não ser nós mesmos, é capaz de determinar o ponto de equilíbrio que as forças existentes em nossas vidas devem atingir. A busca do Santo Graal é uma metáfora para nossa harmonização interior e exterior.

## O Casamento Sagrado

Presente em muitas tradições, o *Hierogamos*, ou Casamento Sagrado, é a base fundamental de muitas mitologias e disciplinas ocultas. Na longínqua Suméria, o casamento entre a deusa Inanna e seu filho/amante Dumuzi era celebrado como a união sagrada entre os princípios masculino e feminino. Igualmente, na Babilônia, era a união de Ishtar e Tammuz. No Egito, o romance de Ísis e Osíris reflete o mesmo tema, e Hórus é a Criança da Promessa, o ser equilibrado resultante da união dos opostos. Acredita-se que, nos primórdios da cristandade, Cristo tivesse o mesmo significado, como filho do Pai e da Mãe - posteriormente suprimida em favor do "Espírito Santo". Não restam dúvidas de que o Espírito Santo é feminino. O termo original para o princípio criador na tradição hebraica é *Hokhmah*, que foi traduzido para o grego *Sophia*, a Sabedoria. A princípio, quando da tradução para o latim, utilizou-se a palavra *Sapientia*, também feminina; posteriormente, contudo, foi adotada a expressão *Spiritu Sanctu*, masculina. Mas o símbolo do Espírito Santo na tradição cristã, a pomba, está ligado a diversas deusas nos mais diferentes panteões, o que reforça a sua feminilidade.

Na Idade Média, as tradições mágicas e ocultas fazem inúmeras referências à união dos princípios masculino e feminino como base para o crescimento. Os tratados alquímicos, bem como os textos gnósticos, falam da transmutação da alma através da união dos opostos, um conceito que vai permear o pensamento oculto renascentista e desembarcar nos dias de hoje.

Inegavelmente, é da harmonia entre as polaridades que surge a força vetorial capaz de operar a magia. Qualquer tentativa de privilegiar um extremo em detrimento do outro está fadada ao fracasso. No caso do cristianismo, a carência de um elemento feminino está na raiz de praticamente todos os problemas que afligem nosso mundo hoje. Da opressão à mulher à destruição da Natureza, da dessacralização da vida à ganância predatória, tudo pode ser atribuído ao desequilíbrio filosófico de nossa cultura moderna, voltada apenas





ao aqui e agora, sem considerar as gerações futuras. A adoração à figura de Maria, surgida justamente no mesmo século em que proliferavam os romances arthurianos, pode sinalizar um começo, uma tentativa de mudança - desde que ela deixe de ser somente a Rainha dos Céus e passe a ser vista como a Senhora da Terra, incorporando de uma vez os atributos de todas as deusas que ela sucedeu e de quem empresta símbolos e valores. Brighid, Morríghan, Gaia, Ísis, Cibele, Deméter, Hera e praticamente todas as deusas ancestrais, celtas ou de outras tradições, estão ligadas à Natureza, à Terra. Maria, a *Regina Caelis*, só será um reflexo de Ísis, chamada de "Rainha dos Céus" pelos egípcios, milênios antes, quando assumir também sua posição de *Telus Mater*, a Mãe Terra.

A união de céu e terra remete à totalidade anterior à separação desses dois elementos, presente nas mais diversas cosmogonias. É a mesma união entre masculino e feminino simbolizada pelo Hierogamos.

Arthur, enquanto representante do princípio masculino, prosperou quando acompanhado de Guinevere, o princípio feminino. Perdeu-a e, ao perdê-la, lançou-se ao Graal em busca da harmonia. Caso encontrasse, Arthur restauraria o equilíbrio da Terra, através da união do Masculino com o Feminino.

Nossa missão, como cavaleiros do Graal, é encontrar o Feminino perdido e resgatar sua dignidade; em nossa sociedade, em nossos parceiros e parceiras, no interior de cada um de nós. Somente através do equilíbrio entre masculino e feminino, luz e sombra, vida e morte, começo e fim, é que seremos capazes de transformar a triste realidade em que vivemos. Somente após estabelecermos novamente o balanço é que poderemos dizer: eu sou hoje uma pessoa melhor do que fui ontem; pois em mim se manifestam os poderes duais da Natureza. Em harmonia; em paz; completos um no outro; completos um pelo outro.

# Epílogo

Nem mesmo o mais esclarecido e bem informado dos estudiosos das tradições celtas poderia ter a pretensão de apresentar, em uma única obra, toda a magia e a grandiosidade dos deuses e deusas celtas. Anualmente, inúmeros títulos chegam às prateleiras das livrarias ao redor do mundo trazendo um tanto de informações novas e outro tanto, muito maior, de releituras e elementos já divulgados. As recentes descobertas arqueológicas, lingüísticas e antropológicas sobre a cultura e a filosofia celta estão ajudando a desmistificar os muitos textos fantasiosos escritos em séculos anteriores. Passada a febre chamada por Barry Cunliffe de "celtomania", em que as mais mirabolantes explicações eram forjadas para apresentar "verdades" sobre os celtas, chegamos ao momento das pesquisas sérias e revelações embasadas. Os celtas não construíram Stonehenge, nem são uma das 12 tribos perdidas de Israel. Eles não eram bárbaros iletrados, tampouco apreciadores de sanguinários sacrifícios humanos. Também não é verdade que a Wicca, um fenômeno espiritual neo-pagão surgido na primeira metade do século XX, seja sinônimo de religião celta.

Os celtas eram um povo bastante interessante, cuja filosofia e modo de vida influenciaram e ainda influenciam todo o mundo ocidental. Ainda que tênues, os traços de sua cultura persistem através dos séculos, numa prova de sua profunda ligação com nossas mais remotas origens.

Entretanto, um pouco de especulação é, por vezes, saudável. Simon James, em *Exploring the World of the Celts*, escreve:

> "Em retrospectiva, parece que a destruição do mundo celta pelos romanos foi inevitável – será? Houve um único instante em que, se as coisas tivessem ocorrido de modo levemente diferente, a história dos celtas, e por extensão de todo o mundo, teria seguido um curso bem diferente.
>
> Em 390 a.C., a 'barbárica' tribo celta dos Senones teve a jovem cidade de Roma à sua mercê. Suponhamos que, ao invés de aceitar o resgate em ouro e se retirar, os celtas tivessem destruído a cidade, matando ou escravizando sua população (como os 'civilizados' romanos haviam feito recentemente com os Veii etruscos). Sem Roma – que logo viria a desenvolver habilidades exclusivas de guerra e de criação de impérios – o mundo celta poderia ser ainda hoje uma das principais forças da Europa continental. Sem Roma, podemos imaginar uma civilização urbana gaulesa se desenvolvendo ao norte dos Alpes, formando um grande estado medieval celtófono em lugar da França. Qual seria então a história das Américas, e do resto do Mundo? Sem Roma, este livro seria bem diferente – e num idioma celta, ao invés de inglês."

Fica a pergunta: sem Roma, teriam os celtas formado um império e se corrompido da mesma forma? É provável. Mas é igualmente provável, ou melhor, é certo, que pelo menos no que diz respeito à Natureza e à mulher, nossos valores seriam bem diferentes. Afinal, sem Roma não teríamos o cristianismo de hoje.

Mas a história não admite especulações, por mais atraentes que elas sejam. Temos que lidar com os fatos como eles são, e não como gostaríamos que eles fossem. E isso, ao invés de diminuir a importância de se compreender





a cultura celta, torna-a ainda mais relevante para nossa realidade – pois, se com Roma chegamos aonde chegamos, com todos os problemas inerentes à nossa cultura "clássica", talvez tenhamos que retroceder filosoficamente para um período anterior, onde a sociedade celta, bem como muitas outras culturas pré-cristãs, vivia em harmonia com o mundo à sua volta, enxergando em toda parte a presença divina de deuses e deusas, por vezes amigáveis, por vezes hostis, mas sempre acessíveis. Uma sociedade em que tanto homens quanto mulheres desfrutavam dos mesmos direitos e prerrogativas, em que a poesia e a hospitalidade eram corriqueiros, em que até as guerras tinham regras e códigos de ética, em que a palavra empenhada tinha mais valor do que o papel assinado – se o papel pode ser contestado por um bom advogado, a palavra é uma questão de honra – e honra é algo insubstituível.

Talvez esta seja a principal palavra para descrever os celtas. Um povo honrado e honorável, que preferia a morte à servidão nas mãos de invasores, e que honrava seus deuses e a Natureza à sua volta através de seus poemas, canções, mitos e sagas.

Um pouco desses valores ainda pode ser encontrado nas nações celtas da Inglaterra, França, Gales, Escócia e Irlanda. Seja em sua música, em sua hospitalidade, em seus escritores e até mesmo em seu apreço pelas disputas tribais – como comprova o torneio de *rugby* conhecido como "*Five Nations*", envolvendo precisamente os países acima listados – o espírito celta ainda vive, apesar das influências de outras culturas na maioria das terras citadas. Uma menção especial merecem as terras ao noroeste da Península Ibérica, mais especificamente a Galícia espanhola e Trás-os-Montes, em Portugal, onde muitos costumes celtas sobrevivem, travestidos de folclore.

O mais importante, porém, é que o espírito celta sobrevive em cada um de nós. Os valores e temas de seus deuses e deusas, como mostramos neste livro, são ainda muito válidos para os dias de hoje. Espero, do fundo do coração, que este livro tenha sido capaz de apresentar, ainda que parcialmente, uma visão viva dessas deidades, que ainda povoam as almas de cada um de nós. Espero que os capítulos tenham apresentado os deuses e deusas não como seres distantes e etéreos, mas como realmente são:

vivos, ativos, interativos – por vezes hiperativos. Espero também que os quadros de cada capítulo tenham oferecido informações interessantes sobre os elementos que compõem não só a mitologia celta, mas sua espiritualidade e sua própria cultura – o que, como já vimos, é uma coisa só. Por fim, espero que as perguntas propostas em cada capítulo auxiliem no processo de identificação entre o leitor e os deuses e deusas abordados nesta obra. Por serem vivos, por serem poderosos, eles constituem bons amigos. E, como com nossos amigos, devemos estabelecer uma relação de respeito, cordialidade e, sobretudo, intimidade.

Há quem diga que ser celta não envolve necessariamente ter uma ancestralidade celta, assim como para ser cristão não é preciso ter nascido na Galiléia. Igualmente, não é preciso ter nascido no Tibete para ser budista ou ter sangue árabe para ser muçulmano. Concordo. Mas, então, o que é ser celta?

De uma certa forma, ser celta é ver o mundo com outros olhos, respeitando-o, fazendo dele uma extensão de sua própria existência; é ver a si mesmo com outros olhos, fazendo de si mesmo uma extensão do mundo à nossa volta. Ser celta é reconhecer a importância dos nossos ancestrais, que andaram por estas colinas e vales muitas gerações antes de nós; é não aceitar esta vida como uma provação, mas sim como um prêmio, um tesouro a ser desfrutado. É ver o mundo, a matéria, como um dom que os deuses nos deram, e não como um fardo, ou algo negativo a ser negado. Ser celta é viver intensamente, é vencer desafios, é cantar quando um ente querido morre, é ver a morte como amiga sem desejá-la, é apreciar as curvas ao invés das retas, o infinito ao invés dos limites. Ser celta é compreender que ninguém nem nada é perfeito, e que é justamente aí, nessa imperfeição e imprevisibilidade, que reside a grande magia da vida. Ser celta é, no fim das contas, ser humano.

São Paulo,
dezembro de 2001.



# Bibliografia


AMBELAIN, Robert. *As Tradições Celtas*. Rio de Janeiro, Objetiva, 1977.

ASHE, Geoffrey. *King Arthur*. Londres, Thames & Hudson, 1990.

ATIENZA, Juan G. *A Meta Secreta dos Templários*. Lisboa, Litexa Portugal, 1981.

DUFFY, Séan (Editor). *Atlas of Irish History*. Nova York, MacMillan, 1997.

BARING, Anne & CASHFORD, Jules. *The Myth of the Goddess*. Londres, Penguin Arkana, 1993.

BELLINGHAM, David. *An Introduction to Celtic Mythology*. Londres, Apple Press, 1990.

BERRESFORD-ELLIS, Peter. *Dictionary of Celtic Mythology*. Londres, Constable, 1992.

____. *The Druids*. Londres, Eerdmans, 1994.

BHREATHNACH, Edel & NEWMAN, Connor. *Tara*. Dublin, Government of Ireland Publications, 1995.

BITEL, Lisa. *Land of Women*. Ithaca, Cornell, 1996.

BLAMIRES, Steve. *Glamoury*. St. Paul, Llewellyn Publications, 1995.

____. *The Irish Magical Tradition*. Londres, Thorsons, 1992.

BONWICK, James. *Irish Druids and Old Irish Religions*. Dorset Press, 1986 (1ª ed. 1894).

CAHILL, Thomas. *How The Irish Saved Civilization*. Nova York, Anchor Books, 1995.

O'DRISCOLL, Robert (Editor). *The Celtic Consciousness*. Nova York, George Brazilier, 1981.

KRUTA, V., FREY, O.H., RAFERTY, B. & SZABÓ, M. (Editores) *The Celts*. Milão, Rizzoli Intl. Publ., 1991.

CHADWICK, Nora. *The Celts*. Londres, Penguin Books, 1991.

CUNLIFFE, Barry. *The Ancient Celts*. Londres, Penguin Books, 1999.

DIXON-KENNEDY, Mike. *Celtic Myth and Legend*. Londres, Blandford, 1996.

GANTZ, Jeffrey (Tradutor). *Early Irish Myths and Sagas*. Londres, Penguin Classics, 1981.

ELIADE, Mircea. *Mito do Eterno Retorno*. São Paulo, Mercuryo, 1992.

EPSTEIN, Angelique Gulermovich. *War Goddesses: The Morrigan and her Germano-Celtic Counterparts*. Manuscrito Eletrônico, 1998.

GLASSIE, H. (Ed.). *Irish Folk Tales*. Nova York, Pantheon Books, 1985.

HARBISON, Peter. *Pre-Christian Ireland*. Londres, Thames & Hudson, 1988.

JAMES, Simon. *Exploring the World of the Celts*. Londres, Thames and Hudson, 1993.

JOHNSON, Kenneth & ELSBETH, Marguerite. *O Castelo do Graal*. Lisboa, Europa-América, 2000.

JOYCE, P.W. *Old Celtic Romances*. Londres, Wordsworth / The Folclore Society, 2000.
KRUTA, Venceslas. *Os Celtas*. São Paulo, Martins Fontes, 1976.
LE ROUX, Françoise, GUYONVARC'H, Christian J. *A Sociedade Celta*. Lisboa, Europa América, 1991.
MacCULLOGH, J.A. *The Religion of the Ancient Celts*. T&T Clark, Edinburgo, 1911.
MacKILLOP, James. *Dictionary of Celtic Mythology*. Oxford, OUP, 1998.
MacMAHON, Brendan. *The Salmon of Knowledge*. Brodick, Dalriada, 1997.
MARKALE, Jean. *Merlin, O Mago*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1989.
MATTHEWS, Caitlín. *The Celtic Book of the Dead*. Londres, Aquarian Press, 1992.
____. *Celtic Wisdom Sticks*. Londres, Connections, 2001.
MATTHEWS, Caitlín & John. *Encyclopaedia of Celtic Wisdom*. Londres, Element, 1994.
____. *The Aquarian Guide to British and Irish Mythology*. Wellingborough, Aquarian Press, 1988.
MATTHEWS, John. *The Celtic Shaman*. Londres, Element, 1991.
____. *The Celtic Shamans Pack*. Londres, Element, 1995.
____. *The Arthurian Tarot*, Throsons, Londres, 1995.
____. *O Santo Graal*. Rio de Janeiro, del Prado, 1997.
McSKIMMING, Helen. *The Trees of the Celtic Alphabet*. Brodick, Dalriada, 1992.
MURRAY, Liz & Colin. *The Celtic Tree Oracle*. Londres, Eddison-Sadd, 1988.
O'DONOHUE, John. *Anam Cara: A Book of Celtic Wisdom*. Londres, Harper Perennial, 1990.
QUINTINO, Claudio Crow. *A Religião da Grande Deusa*. São Paulo, Editora Global/ Gaia, 2000.
RAFTERY, Barry. *Pagan Celtic Ireland*. Londres, Thames & Hudson, 1994.
RESTALL ORR, Emma. *Principles of Druidry*. Londres, Thorsons, 1998.
____. *Druid Priestess*. Londres, Thorsons, 2000.
ROLLESTON, T.W. *Guia Ilustrado de Mitologia Céltica*. Lisboa, Editorial Estampa, 1993.
SILVA, A. C. F., GOMES, M. V. *Proto-História de Portugal*. Lisboa, Universidade Aberta, 1994.
SOMERSET-FRY, Peter & Fiona. *A History of Ireland*. Londres, Routledge, 1988.
STEWART, R.J. *Celtic Gods, Celtic Goddesses*. Londres, Blandford, 1990.
____. *Celtic Myths, Celtic Legends*. Londres, Blandford, 1996.
KINSELLA, Thomas (Tradutor). *Táin Bó Cuailgne*. Oxford, OUP, 1969.
WALKLEY, Victor. *Celtic Daily Life*. Nova York, BMC, 1997.
WILCOX, Peter. *Rome's Enemies 2: Gallic and British Celts*. Londres, Osprey, 1985.
WOOD, Juliette. *The Celtic Book of Living and Dying*. San Francisco, Chronicle Books, 2000.
YEATS, W.B. *Mythologies*. Nova York, Touchstone, 1959.
YEATS, W.B., GREGORY, Lady. *Irish Myth, Legend and Folclore*. Nova York, Gramercy, 1986.



# Índice Remissivo e Guia de Pronúncia

Algumas das palavras e expressões em gaélico ou galês estão acompanhadas de sua pronúncia aproximada para o português. A princípio, eu havia decidido incluir as notações fonéticas; uma vez que estas não são conhecidas do grande público, optei por simbolizar a pronúncia com grafias baseadas em valores sonoros semelhantes, nas palavras entre parênteses. Todos esses sons são aproximações aos sons da língua portuguesa, com exceção do *th*, tipicamente inglês. Cabe lembrar ainda que, no caso das palavras de origem irlandesa, a pronúncia varia consideravelmente dependendo da região da Irlanda.

**A**
Affagdhu (Avagdhí): 198, 200, 208
Aillil (Élil): 150-9
Amairgin (Amérguin): 49, 123, 182
Ancestrais: 4, 223, 242
Angus Óg: 169, 193, 198
Annwn (Anún): 204, 220, 231
Anu (Ánu): ver Danu
Arawn (Arôun): 138, 204
Arimatéia, José de: 228, 229
Armagh: 96
Arthur: 8, 95, 103, 138, 189, 191, 203, 208, 214, 218-20, 223-37
Avalon: 186, 191, 228, 230, 234
Avelã: 136, 162, 163
Awen (Áuen): 85, 198, 202, 214

**B**
Badbh (Báv): 95, 118-20, 128, 131
Balor 103-4, 107
Bánba: 49-50, 119, 131, 182
Barinthus: 191, 192, 230
Beltaine (Beltáinia): 33-4, 52-3
Blamires, Steve: 5, 85
Blodeuwedd (Blodáiarth): 29
Boann: 29, 71, 136, 143, 181
Boudicca: 27
Boyne, Rio: 29, 71, 124, 136, 143, 154, 181
Bradley, Marion Zimmer: 9, 227
Brán, o Abençoado: 96, 138, 204, 226
Brán Mac Fébail: 187
Brandão, São: 187, 191

Brehon, Leis: 28, 55
Brennos: 23
Bres: 53-4, 81, 108, 141, 234
Briccriu: 151
Brigantia: 33, 63-71, 214
Brighid: 11, 26, 33, 51-2, 63-77, 80-1, 87, 111, 136-7, 158-9, 172, 204, 237
Brú na Bóinne (Brú na Bóinia): 143, 198

C
Caldeirão de Gündestrupp: 138, 176, 204
Calendário Celta: 31-5
Campbell, Joseph: 3, 6
Cartilha do Sábio: 54-5, 85
Cathleen ní Hulain (Cátlin ni Húlin): 99
Cernunnos (Kernunos): 176, 235
Cerridwen (Kerríduen): 197-205, 208, 215
Cesair (Kessér): 43-4
Chartres: 182
Cían (Kían): 104
Cimbaeth (Kimbeth): 96
Clíodna (Clína): 185
Clotha (Clóha): 181
Colóquio dos Sábios: 55, 75, 168
Conchobor mac Nessa (Cônobor macnéssa): 150, 153-4, 156-7
Conn: 109-11, 189
Connacht: 125, 149, 153-8, 175
Cooley: ver Táin Bó Cuailgne
Cormac: 188-9
Cormac macArt: 166
Creirwy (Creirúi): 198, 200
Cridenbél: 87, 141
Cruachan (Cruáhan): 149, 153
Crunniuc (Crúnhuc): 91-97
Cu Chulainn (Cú Húlin): 29, 55, 94, 97, 103, 108, 125-131, 138, 149, 155, 161, 163, 179, 193, 203, 208, 227-8
Culhwch (Kilhúc): 230
Cunliffe, Barry: 102, 144, 239
Cwn Annwn (Cún Anún): 220

D
Dagda: 46-7, 52, 54-5, 63, 81-3, 101-13, 121, 135-146, 198, 204
Danu: 5, 21, 46, 71, 122, 181
Deirdre: 154
Deusa: ver Grande Deusa
Dian Cécht (Dín Keht) 54, 82, 104
Diarmait (Djérmod): 8, 169-70
Dichetal do Chennaib (Díhetal do Hêniv): 163, 172
Dindshenchas (Dinshencas): 30, 75, 83, 179
Dithórba: 96
Donn Cuailgne (Dôn Cúlnie): 125, 152-3
Druidas, Druidismo: 84-5, 162, 167, 190, 214

E
Eithne (Éh-nia): 103, 105, 109, 136
Elffin: 209
Émain Macha (Émin Makka): 93, 96
Emer: 190
Eochaid Ollathair (Óhid Oláhir): 135-6
Epona: 29
Ériu: 4, 49-50, 119, 131, 182
Étain (Etáin): 136
Excalibur: 138, 226

F
Falias: 47, 145
Fand: 190, 193
Fergus Mac Róith (Fêrgus mac Róh): 153-4, 158, 178, 226
Fianna (Fiána): 166-8, 170, 219, 225
Fidschell: 106, 153
Fíli, Fílidh: 56, 66, 68, 76, 80, 109, 163, 165
Findias: 47, 145
Finnabair (Finabér): 227
Finnéces (Finékes): 162-3, 165
Fintán: 43-5, 162, 176, 215
Fionn Mac Cuill (Fíon macúl): 76, 108, 161-73, 219, 225-6





Fir Bolg: 46, 52-4, 104, 120
Flidias (Flídias): 175-183
Fomoire (Fômoir): 44-5, 48-54, 81-4, 103, 106-8, 110, 141, 143, 225
Fonte de Connla: 136, 202
Fótla: 49-50, 119, 131, 182

G
Genius Loci: 4, 5, 182
Galícia: 18, 20, 64, 241
Geraldus Cambrensis: 85, 230
Glastonbury: 228-9, 235
Goibhniu (Goívniu): 82, 107, 165
Gorias: 47, 145
Graal: 109, 205, 223-37
Grande Deusa: 67, 113, 116-7, 197, 200, 202, 204
Grace O'Malley: 159
Gráinne (Gráinia): 8, 169-70
Green Man: 176, 217-21
Guinevere: 95, 98, 224, 226, 229, 234-5, 237
Gwenwyfhar (Guen uífar): ver Guinevere
Gwion (Güíon): 199-202, 208-9, 215
Gwynn ap Nudd (Guín ap nuth): 212, 219, 220, 228, 235

H
Hi-Brasil: 191-2
Herne: 212, 219-20
Hierogamos: 157, 236-7

I
Imbas Forosnai (Imbas Forôsní): 164-5, 172-3, 183
Imbas: 85, 214
Immrama: 186, 191, 193

K
Keening: 65

L
Leabhar Gabala Éireann (Lévar Gabála Éiran): 42-55, 96, 177, 193
Lia Fáil: 48, 139
Livro das Invasões: Ver Leabhar Gab Éireann
Llew Llaw Gyffes (Hlai Hlou Gâfis): 110, 208
Lugh (Luh): 46-7, 52, 54-5, 63, 81-3, 101-13, 121, 136, 145, 165-6, 189
Lughnassadh (Lúnassah): 34, 105
Lyons: 102

M
Mabon: 230
Macha: 91-9, 119-20, 122, 125, 131, 155, 158
Mael Dúin (Mél Dúin): 186, 214
Maeve (Mêiv): 27, 55, 94, 115, 125-128, 149-59, 164, 173, 175, 178,
Manannan Mac Lir: 104, 165, 170, 180, 185-194, 209, 230
Maria: 237
Matthews, Caitlín: 4, 47, 85, 88, 145 164, 204
Matthews, John: 4, 172, 193, 207, 212,
Merlin: 8, 183, 207-21
Míl Espáine: 48-49, 143
Milesianos: 48-49, 123, 182
Mongán: 170, 176, 189
Monmouth, Geoffrey: 210, 214, 225,
Mordred: 234
Morgana: 8, 227
Morríghan (Morrigán): 52, 54-5, 76, 95, 107, 111, 115-33, 136, 142, 1 179, 182, 202, 227, 237
Moytura, Batalha de: 48, 52, 54-5, 7 84, 120, 124, 140-3, 190
Murias: 47, 145
Murray, Colin: 85, 88
Myrddin (Mêrthin): 210

N
Navan: 96
Nemain (Némin): 95, 120

Nemed: 45, 96-7, 225
Nemeton: 182
Neo-paganismo: 7, 10, 198, 239
Newgrange: ver Brú na Bóinne
Niall (Níel): 98-9, 130
Niamh (Níev): 188
Nuada (Núda): 46-7, 105, 139, 141, 234

O
Ogham (ôuan): 55, 84-8, 165
Oghma (ógma): 76, 79-90, 140, 145
Óimelc (ôimelk): 33-4, 64
Oisín (Oíshin): 168, 187

P
Pã: 211
Partholón (pártolon): 43-5, 52
Patrício, São: 40-1, 69, 71, 73, 168, 177, 185
Perceval: 231-2
Poesia: 123, 125, 161, 164, 167, 173, 235
Portugal: 8, 11, 39, 49, 51, 64, 130, 232-3, 241

R
Rei Pescador: 231
Rex Nemorensis: 178
Roscad (róscaid): 121, 123
Ruad Rofhessa (Rúa Rófessa): 137, 139

S
Sadb (Sáv): 167-8
Samhain (Sauáin): 31-2, 34, 121, 142, 166
Samildánach (Samildánah): 103, 106
Scátha (Scáha): 153, 163-4
Sceolang (Scólan): 167
Scota: 49, 51
Searbhan Lochlannarach (Servan Lohlanárah): 219
Selkies: 104, 185
Shiva: 176
Sídhe (Shí): 143
Sionann (Shónan): 71, 181
Sir Gawain: 218
Soberania: 94, 96-9, 109-11, 122, 130-1, 135, 140, 142, 156-7, 175, 182, 189, 227, 231, 234
Suibhne Geilt (Suívne Guélt): 183, 211, 212, 216, 219
Sulis: 214

T
Tailtiu: 104
Táin Bó Cuailgne (Táin Bó Cúlie): 55, 76, 125, 149, 151-3,
Taliesin (Taliéssin): 183, 200-2, 206-21, 228, 231
Tara: 105-6, 130, 166, 177, 188
Tegid Voel (Teguid Fôl): 197
Teinm Laida: 164, 172
Tesouros Tuatha de Danann: 43, 139, 145
Tír Fo Thuinn (tir fo huín): 169, 191
Tír na mBéo (tir nambío): 191
Tír na nÓg (tir nanóg): 187, 191, 194
Tolkien, J.R.R.: 9, 21, 50
Triskle: 112-3
Túan Mac Cairill (Túan Makéiril): 45, 177, 215
Tuatha de Danann (Tuaha dé dánan): 46-50, 52-4, 80-2, 106-7, 110, 119, 121-8, 135, 142, 145, 182, 190, 194, 234

U
Ulster: 35, 93, 96, 108, 125-8, 150, 153, 155-6
Unshin, Rio: 121, 126, 128

V
Ver Sacrum: 23, 29

W
Wicca: ver neo-paganismo

X
Xamã, Xamanismo: 4, 80, 161, 172-3, 176, 183, 187, 190, 201, 212



## Conheça mais títulos da HI-BRASIL EDITORA:

**O Livro da Mitologia Celta**
Vivenciando os Deuses e as Deusas Ancestrais
*Claudio Crow Quintino*

**Xamanismo Celta**
Um Guia Prático
*John Matthews*

**Princípios do Druidismo**
*Emma Restall Orr*

**Enciclopédia da Sabedoria Celta (Prelo)**
*Caitlín e John Matthews*

**Ritual**
Um Guia para a Vida, o Amor e a Inspiração (Prelo)
*Emma Restall Orr*

**Guia de Encantamentos (Prelo)**
*Scott Cunningham*

**Guia de Ervas e Plantas Mágicas (Prelo)**
*Scott Cunningham*

Para um catálogo mais completo visite nosso site:

www.hibrasil.com.br

# O Livro da Mitologia Celta

A profunda espiritualidade dos Celtas, seu apurado senso de justiça social e seu respeito pela Natureza são apenas alguns dos muitos elementos através dos quais podemos ambicionar a mudança do modo de pensar atual. Mais do que uma questão de justiça, talvez a compreensão de sua arte, sua filosofia e sua espiritualidade seja a chave para a criação de um futuro melhor para o mundo em que vivemos.

"Apesar de "O Livro da Mitologia Celta" ser um livro que trate dos mitos e tradições de um povo antigo, ele ao mesmo tempo apresenta ao leitor o valor e o ganho a ser obtido quando exploramos essa realidade em nossas vidas modernas. É, portanto, um livro totalmente contemporâneo, ao invés de um olhar nostálgico para um passado e um local distantes. O autor, Claudio Crow Quintino, está plenamente capacitado para a tarefa a que se dispôs: mergulhar na história e nas crenças dos povos Celtas e mostrar o quanto elas continuam a influenciar o modo em que vivemos atualmente. Acolho com alegria este livro estimulante e acessível, e espero que seja apenas mais um de muitos ainda por brotarem da pena encantada deste autor."

• John Matthews • Oxford, 2001

ISBN 85-88928-02-7

9 788588 928022